ゲームボーイアドバンスBOOKS

SOFTBANK Publishing

BLACK MATRIX ZERO OFFICIAL GUIDE

ブラックマトリクス ゼロ 公式ガイド



BMO BLACK MATRIX ZERO

「ブラックマトリクス ゼロ」のすべてがわかる！

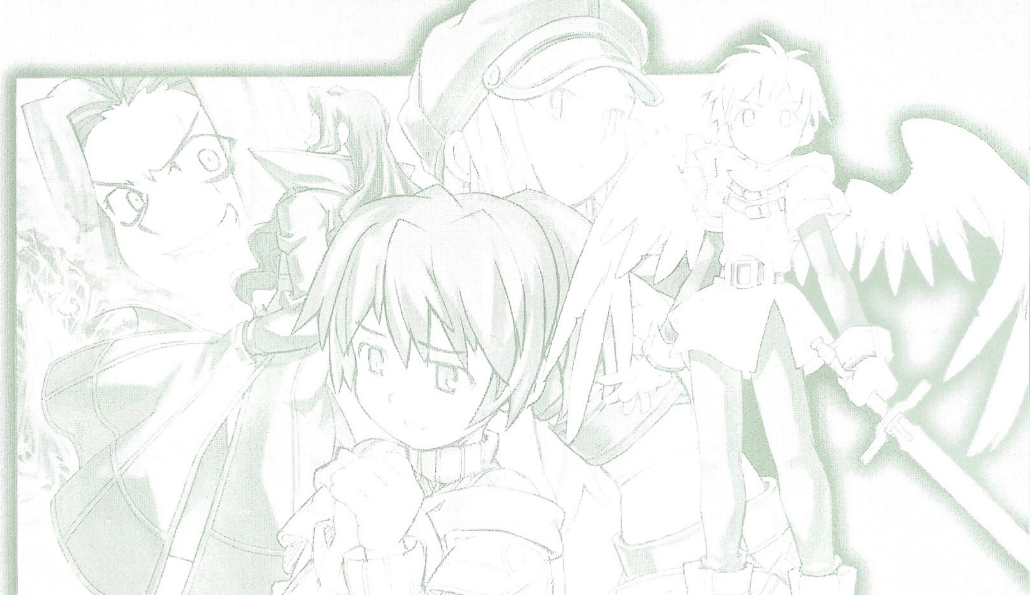
武器、防具、アイテム、魔法、潜在など……すべてのデータを掲載。
とっても役に立つ一冊！

ゲームボーイアドバンスBOOKS

SOFT BANK

BLACK MATRIX ZERO OFFICIAL GUIDE

ブラックマトリクス ゼロ 公式ガイド



BMO

BLACK MATRIX ZERO


ブラックマトリクス ゼロ
公式ガイド



Prologue

ここは……黒と白の世界。
そこに住む、三種類の人間は
姿も心も異なる存在だった。

白き鳥類の羽根を持つ者。
かの者達は**天使**と呼ばれ、
世界の頂点に立ち支配する。

黒きコウモリの羽根を持つ者。
かの者達は**悪魔**と呼ばれ、闇に
乗じて森羅に害をなす。

そして、
彼らと較べるとあまりに無力な
翼を持たない人々。

翼のある種族とは較べ物に
ならないほど弱々しい存在。

人間には、
その三種類があった。

世界の創造主たる神に選ばれ、
神の姿に近づくことを、
種の第一義とする文明を築き、

世界を支配する白き翼の者達

特定の組織を持つことなく、
本能に忠実であれと、刹那的に
生きようとする黒き翼の者達

その狭間で暮らす、翼のない
者達は、強き存在に振り回される
ようにしながらも、

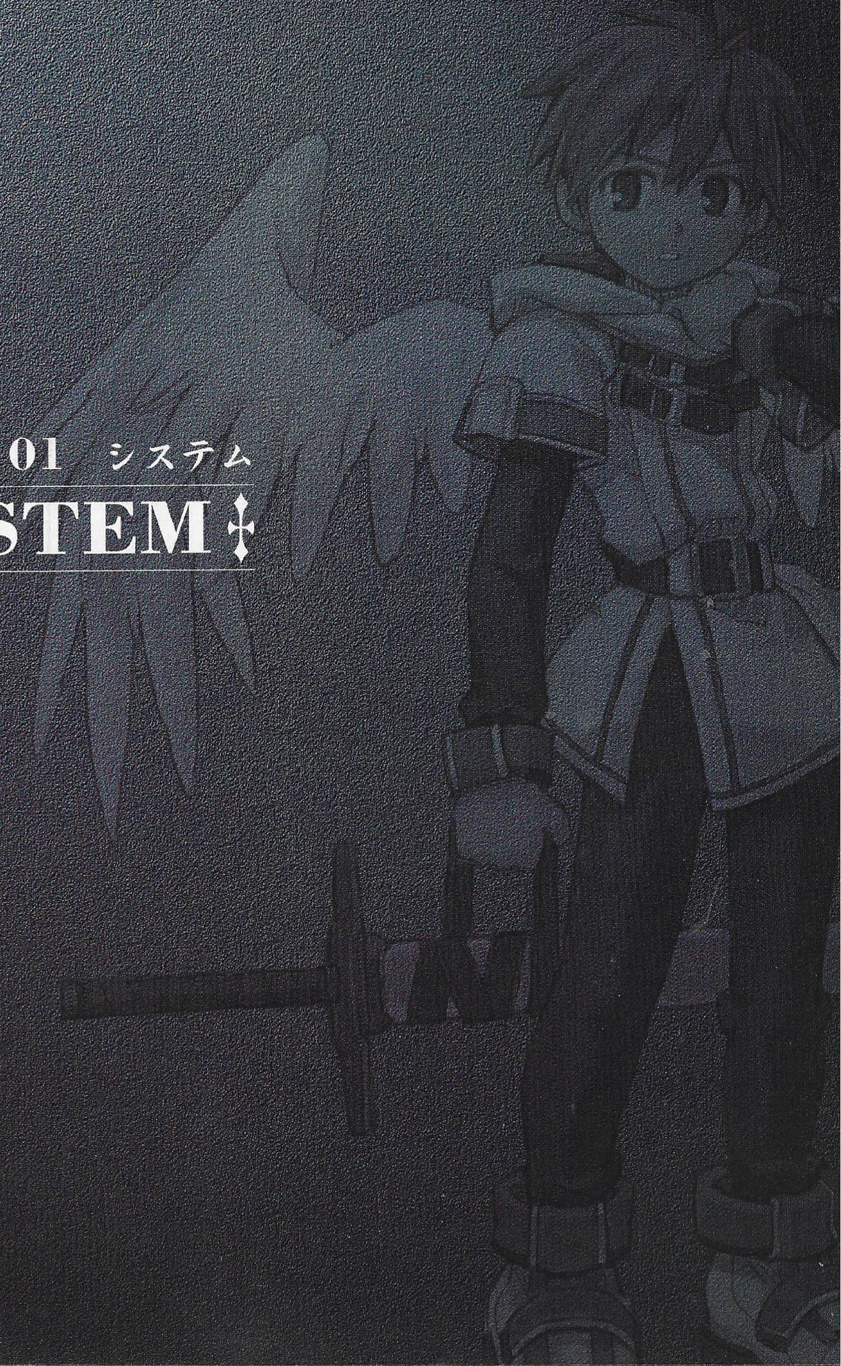
天使の元では安楽に、
悪魔の元では荒んだ生活を送っていた。

時は、そんな文明が成熟した
ある頃のこと……

BLACK MATRIX ZERO
OFFICIAL GUIDE
✢
CONTENTS

Chapter 01 システム

✢SYSTEM✢



CHARACTER

キャラクター

本作には多くのキャラクターが登場する。主人公カインと仲間たち。そして敵キャラと、戦闘には参加しないキャラ。彼らは、つながりがないようで実は複雑に関係している。また、戦闘に参加するキャラは育成のアドバイスも参考にして欲しい。

Cain【カイン】

キボートスに住む少年で、物語の主人公。キボートスの教会で起こった出来事をきっかけに翼の力を得る。

剣による攻撃がメインで、戦士系キャラ。攻撃力を中心に伸ばすと、攻撃の要になれる。メンバーの先頭に置き、直接攻撃と反撃で敵をガンガン倒していこう。





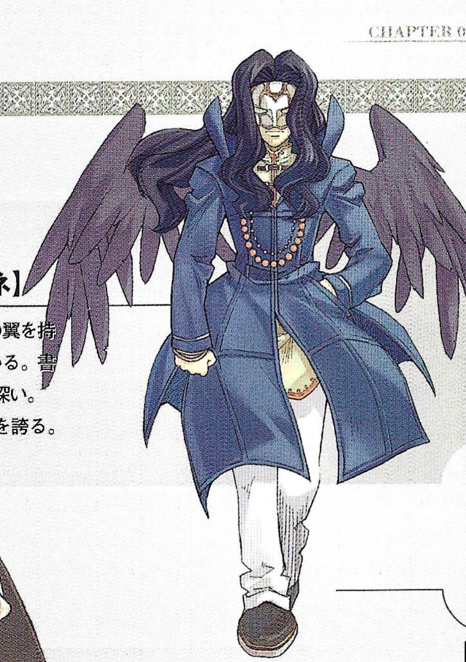
【マティア】Matia

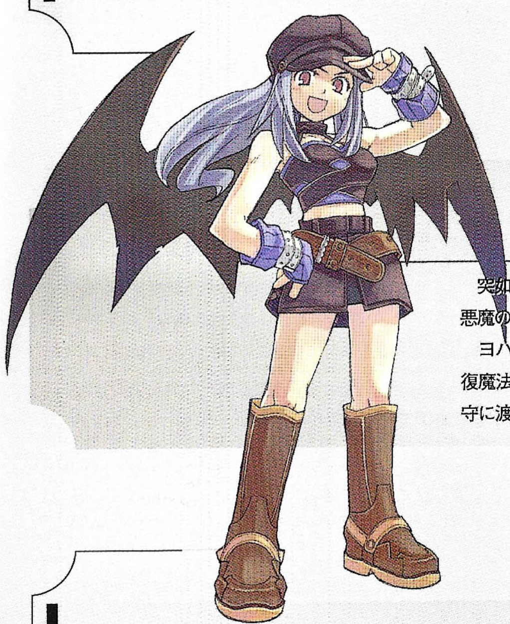
キボートスに住む、カインの幼なじみの少女。少々心配性なところはあるが心が優しく、苺の世話をするのが好き。インセストの素質を持ち、そのため6翼の天使ベイルに目を付けられ、連れ去られてしまう。自然の草木と会話をすることができる。

Johannes【ヨハネ】

キボートスでメフィストと住んでいた灰色の翼を持つ男。仮面で顔を隠し、素性は謎に包まれている。書物を読むのが趣味で、あらゆる知識に造けいが深い。

魔法による攻撃が得意で、圧倒的な破壊力を誇る。育てれば、全編を通して活躍できるキャラだ。





【ルカ】Luca

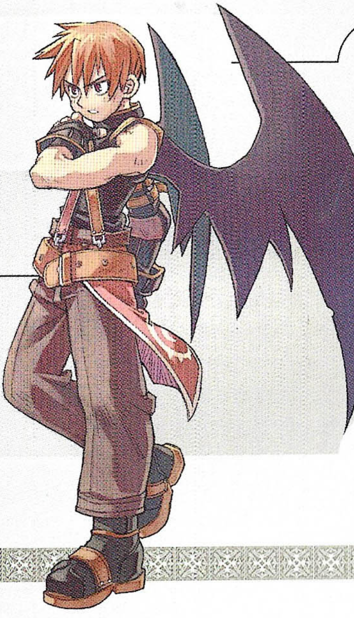
突如キボートスに現れ、カインに興味を示した悪魔。悪魔の中でも高い戦闘力を持つが渇きに苦しんでいる。

ヨハネと同じく魔法系キャラだが、大きな違いは回復魔法も使えるというところ。メンバーの後方から攻守に渡り、魔法でサポートするのに適している。

Zaion【ザイオン】

ルカと行動を共にするカルヒン族の悪魔。クールで素っ気ない素振りとは裏腹に、根は優しいヤツ。ルカにほのかに思いを寄せ、いつも彼女の心配をしている。

戦士系キャラの中でも攻撃力と体力が高く、戦闘の中心になるキャラだ。得意な武器は斧。

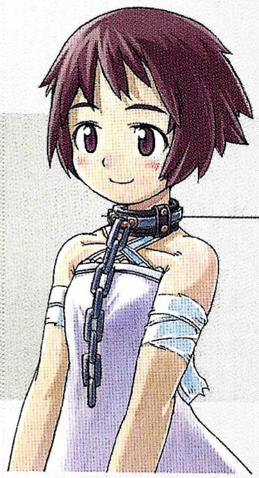


CHARACTER

Exal【エクサル】



サイファーパンクのメンバーで、教団と戦うカインたちに協力してくれる。サイファーパンクのリーダー、ヴァルトスに救われた過去があり、心底尊敬している。
剣を振るい、序盤から活躍する。攻撃範囲が周囲8マスもあり、斜めからでも攻撃できるのが魅力だ。



【リリス】Lilis

プロデヴォン教会に捕らわれている、エクサルの妹的存在の少女。インセストとして実験を受けていた。
魔法系キャラでヒールやアストラルなど、役に立つ魔法を多く修得する。出撃メンバーからよくはずれるので、加わったときは優先的にレベルを上げておこう。

Syria【シリア】



教会で負傷していたところをカインたちに助けられた4翼の天使。どうやら教会と深い関わりがあるらしい。
オールマイティなキャラで、弓と魔法どちらも便利だ。中途半端に育成するよりも、STRを中心に上げ、魔法はサブ程度のほうが使い勝手がいいだろう。



【ステイエン】Stayene

プロデヴォン教会の関係者だが、明るく裏表のない性格をしている。キロタの姉。
槍使いの戦士系キャラ。2マス離れた敵にも攻撃できるのが強みだ。しかし、やや力不足の感がある。STRを思いっきり上げてカバーしよう。

Kilota【キロタ】



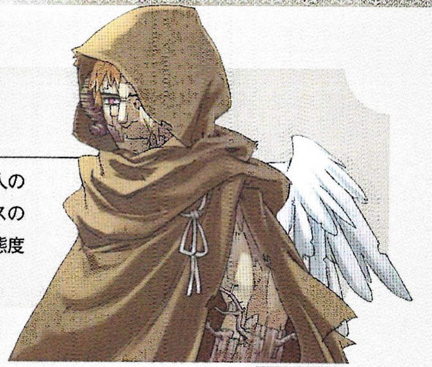
ステイエンとカルディアの弟。インセストのため、教団によりリリスと監獄に閉じ込められている。
メンバーの中ではシリアとキロタだけが弓を使うことができる。シリアと違いINTを上げる必要はないので、弓専門の戦士系キャラとして育てよう。



【ヴァルトス】Valtoss

黒い翼を持つサイファーパンクのリーダー。翼によって差別されない世界の実現のために教団と戦っている。真面目な性格で、師匠の教えを大事にしている。
剣の攻撃も魔法での攻撃も使えるが、決定力に欠け中途半端。どちらかに特化して育成しよう。

CHARACTER



Mephist【メフィスト】

キボートスでヨハネと暮らす白い翼の天使。なぜ世捨て人のように人目を避け、暮らしているかは謎。村人もキボートスの教会の神父から、関わらないように言われているらしい。態度からはわからないが、カインとマティアには感謝している。



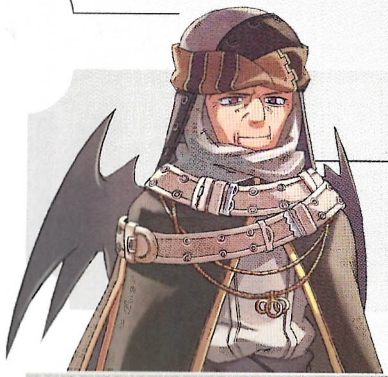
Nico【ニコ】

キボートスの教会で暮らす孤児。フリエを親のように慕い、言いつけを守っている。気弱な性格で、おとなしい。ヨハネやメフィストを恐がっている。しかし、キボートスの教会で起こった出来事を目の当たりにして、強くなるとカインに誓う。



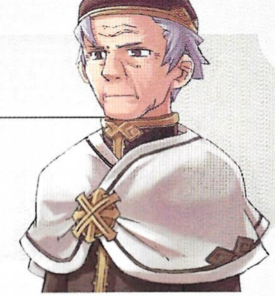
Caldia【カルディア】

ステイエンとキロタの姉。ベイルの側近であり、マティアの世話を担当している。ステイエンやインセストの弟キロタとベイルの間で板挟みになり、非常に複雑な立場。しかし、彼女自身もインセストの実験に疑問を抱いている。



Unda【ウンダ】

地下世界に住む悪魔の部族、カルヒン族の長老。悪魔族に関する歴史について詳しく、物語の謎を解く鍵となる。ちなみに悪魔族にはカルヒン族の他にファリオ族やゲルダ族などがあり、ピラミッド型の支配関係を築いている。



Furie【フリエ】

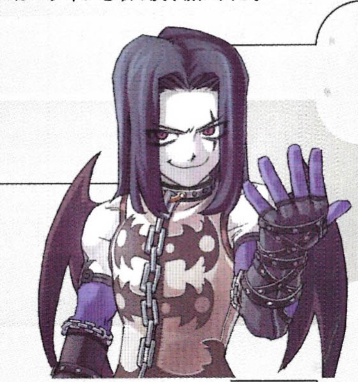
キボートスの神父。キボートスでは、神父は医者としての役割も果たしている。カタスシス軍の命令によりインセストの捜索をキボートスで行っていた。プロデヴォン教会の神父としての立場から、悪魔を嫌っている。

敵キャラクター



Beir【ベイル】

カタスシス軍少佐でインセストを探している。天使は翼の数が多いほど高い能力を持ち、6翼のベイルは天使の中でも高位でかなりの戦闘力を誇る。ベイルがキボートスからマティアを連れ去ったため、カインはマティアを取り戻す旅に出る。



Arag【アラギ】

ルカの幼なじみにして、呪われた家系の血を引く悪魔。岩塩をかじるのが好きという変わった趣味がある。しきりにカインを挑発し、翼の力を暴走させようとする。歴史の裏に暗躍するその狙いは、一体なんなのであろうか……？



Pasca【パスカ】

感情を持たない異形のもので、4翼の天使ですらあっさり倒せるほど戦闘力は高い。その姿からは天使とも悪魔ともわからない。同様のもの何種類かいるらしいが……。なんのために、どこからやってきたのかなど一切が謎に包まれている。

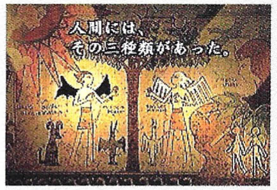
ゲームの流れ

具体的なシステム解説に入る前に、『ブラックマトリクス ゼロ』のゲームの流れを確認しておこう。ここでは、ゲームの全体構成と各章を構成するパートの概略を解説しておく。しっかりと理解してからプレイして欲しい。

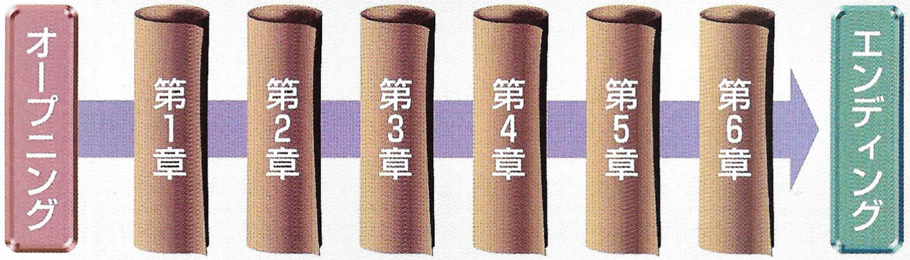
ゲーム全体の構成

『ブラックマトリクス ゼロ』のストーリーは、下の構成図のように全6章で構成されている。ひとつの大きなシナリオ展開（章）が終了すると、次の章のタイトル画面が表示され、物語は進行していく。

途中、イベントパートにおける会話選択などによって多少のストーリー変化はあるが、基本的には一本道の物語と考えていいだろう。ただ、第1章で主人公が選択する翼が「白」か「黒」かによって、ストーリー全体に流れるムードにかなりの変化を感じることになるはずだ。



基本的な世界観は、オープニングでしっかり確認しておきたい。



章の構成

各章はいくつかのパートによって構成されている。基本的には、ストーリーが進行する「イベントパート」と「シナリオ戦闘パート」、戦闘準備のための「ステージ画面パート」という3つのパートの組み合わせとなる。もちろん章によってその組み合わせや戦闘の回数などは異なってくるが、この3つのパートの積み重ねでゲームが進行していくことを理解しておきたい。以下、各パートの内容を解説していく。

イベントパート

このパートでは、主人公と仲間たちとの会話によってストーリーが展開していく。シナリオ戦闘パートとともにゲームの核となるパートといえるだろう。

基本的には自動でキャラクターたちの会話イベントが進行するのだが、時には会話の途中で「選択肢」が出現する場合もある。ここでの選択によっては、その後のストーリー内容やシナリオ戦闘の内容に影響を及ぼす場合があるので注意が必要となる。ただ、シナリオ戦闘の回数が変化するといったことはない。シナリオ進行についてはP.38からを参考に。



次のシナリオ戦闘のステージが変わってしまう会話選択肢も存在する。

ステージ画面パート

ステージ画面パートは、シナリオ戦闘の準備のためのパートだ。「ショップ」で味方キャラの装備を整えたり、「儀式」で武器の持つ潜在能力を覚醒させたりと、このパートでの作業が戦闘のための重要なポイントになってくることはいうまでもない。また、プレイデータのセーブもこのパートで行う。

ステージ画面パートには、「街マップ」でマップ上の探索ができるものと、シナリオ戦闘の直前や章の終わりに出るものの2種類の画面がある。

街マップのステージ画面では街の住人と会話をして情報を集めたり、「自由戦闘」で腕試しをすることができる。また、「ショップ」での売買もこちらでしかできないので注意しよう。戦闘の直前と章の終わりは、ストーリーのターニングポイントとなることが多い。このステージ画面パートではしっかりとデータをセーブしておきたい。

ステージ画面パートで行えるコマンドの内容については、P.14からの「ステージ画面解説」で詳しく解説していく。



ステージ画面は、どのコマンドを選択してもいい自由行動のパートだ。ただ、ショップコマンドは街マップでしか選択できない。

シナリオ戦闘パート

シナリオ戦闘パートでは、このゲーム最大の楽しみ、シミュレーションバトルが行われる。当然、このシナリオ戦闘はゲームのストーリーに直接関係しているので、これに勝利しないことには、次のステップには進めない。負けてしまうとゲームオーバーとなるので注意しよう（例外シナリオもある）。

なお、戦闘開始前には出撃メンバーの「編成」や「BP振分」などの直前準備を行う戦闘準備画面がある。また、戦闘終了後にはその戦闘での結果（ランク評価によるボーナスの獲得やレベルアップなど）を反映する結果報告画面となる。

シナリオ画面パートで行えるコマンドの内容と戦闘のシステムについては、P.20からの「戦闘パート解説」で詳しく解説する。


戦闘のシステムやルールは、『ブラックマトリクス』シリーズ特有のものも多い。しっかりと理解して戦略的にプレイしよう。

自由戦闘パート

街マップのステージ画面からプレイできる自由戦闘のパート。同じステージを何度でも戦うことができ、戦闘途中で撤退することも可能だ。

こちらはストーリー進行にはまったく関係がないので、1回もプレイしなくてもゲームを進行させることはできる。しかし、シナリオ戦闘と同じように経験値やお金、BPが稼げたり、レアなアイテムを入手することができたりと、なにかとお得なパートとなっているのだ。

自由戦闘については、P.34からの「自由戦闘」で詳しく解説する。



自由戦闘はキャラの育成と資金稼ぎに格好の場所だ。より強力な装備品を入手する手段にも使える。

ステージ画面解説

シナリオ戦闘のための重要な準備となるステージ画面パート。ショップでの売買や武器の潜在覚醒のための儀式など、入念な準備が次のシナリオ戦闘での勝利につながる。ここではステージ画面の見方と、使用可能なコマンドを説明しよう。

ステージ画面の役割

前項でも触れたが、ステージ画面には2つの種類がある。シナリオ戦闘直前や章の区切りに挿入されるステージ画面は、あきらかに戦闘直前の装備調整とデータのセーブのためのパートといった意味合いが強い。それに対して街マップのステージ画面は、ショップでの装備品の売買や自由戦闘など、味方キャラをパワーアップさせるための重要なパートといえる。

基本的にこのパートではプレイヤーの自由行動となるため、状況によってはほとんどなにもせずに通り過ぎてしまっても構わない。また、逆に延々と自由戦闘を繰り返して居座り続けることも可能。いずれにせよ注意しておきたいのは、一度このパートから出てしまうともう戻ることはできないということだ。次のシナリオ戦闘で「さっきの街であれを買っておけば……」などということのないように、街マップステージ画面でのセーブデータは必ず残しておくようにしたい。



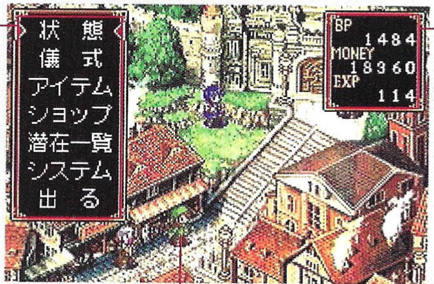
やはり重要なのはショップでの装備品のパワーアップ。資金が足りないときは自由戦闘で稼ぐことができる。

ステージ画面の見方

下が街マップでのステージ画面の見方だ。街マップ以外のステージ画面では「ショップ」コマンドは選択できない。また、当然だが街の住人との会話もできない。

住人とは、十字ボタンで矢印を移動させてAボタンを押せば話すことができる。画面左右のウィンドウはSTARTボタンを押すと表示される。

- 状態 P-15
- 儀式 P-17
- アイテム P-18
- ショップ P-18
- 潜在一覧 P-18
- システム P-18
- 出る/出撃 P-19



BP
現在のBP（バイオポイント）の総量。

MONEY
現在の所持金。

EXP
現在持ち越ししている経験値。

街の住人
十字ボタンで矢印を移動して、Aボタンで会話ができる。剣を持って立っている人物に話しかければ、自由戦闘が行える。

状態

「状態」コマンドでは、現在行動可能な味方キャラの能力パラメータと魔法の確認、そして装備の変更ができる。

パラメータの意味については下にまとめておいた。各キャラは、そのタイプによってパラメータにもかなりの変化がある。しっかりとその意味を理解して、キャラ育成の参考にして欲しい。なお、レベルアップ時にどんな魔法を覚えたかは表示されないので、かならずこのコマンドで確認するようにしよう。



❶ 名前	キャラクターの名前
❷ 攻撃タイプ 武器タイプ	キャラクターの攻撃タイプと、現在装備している武器をアイコンで表している。P.15「攻撃タイプと武器タイプ」参照。
❸ LV	キャラクターの現在のレベル
❹ HP	ヒットポイント。キャラクターの生命力を表す。現在のHP／最大HP。攻撃によってダメージを受けると減少し、0になると戦闘不能になる。VITの数値が上がると最大HPが上昇する。
❺ BP	バイオポイント。キャラクターの持つ血の量を表す。現在のBP／最大BP。魔法を使うときや武器の持つ潜在能力による潜在攻撃時に必要となる。INTの数値が上がると最大BPが上昇する。
❻ STR	ストレングズ。キャラクターの強さを表す。この数値が上がると武器で与えるダメージが高くなる。
❼ INT	インテリジェンス。キャラクターの知性を表す。この数値が上がると魔法による攻撃・防御力が高くなる。
❽ VIT	バイタリティ。キャラクターの体力を表す。この数値が上がると物理攻撃による防御力が高くなる。
❾ DEX	デクステリティ。キャラクターの器用さを表す。この数値が上がると物理攻撃による命中・回避率が高くなる。
❿ MOV	ムーブメント。キャラクターの移動力を表す。左：1ターンの移動可能マス数、中(↑)：上昇可能マス数、右(↓)：下降可能マス数。

攻撃タイプと武器タイプ

「攻撃タイプ」とは武器を使うときの攻撃方法のことだ。攻撃タイプには「縦斬り」「横斬り」「突き」「殴り」「弓」「鞭」の6種類があり、各キャラは必ずいずれかひとつの攻撃タイプに設定されている。

また、使用する武器にも様々な「武器タイプ」がある。ただし、攻撃タイプごとに使用（装備）可能な武器タイプは限定されているので気をつけて欲しい。

それぞれの攻撃タイプ別の使用可能武器を、右表にまとめておいたので確認しておこう。

攻撃	武器	攻撃	武器
縦	剣、斧	殴	ロッド杖、フレイル、短剣
横	剣、短剣	弓	弓
突	剣、短剣、槍、レイピア	鞭	鞭

装備

「状態」コマンドでキャラを選択し、Aボタンで決定すると、そのキャラの装備（確認・変更）画面が呼び出せる。

キャラが装備できるのは「武器」「防具」「アクセサリー」の3種類。十字ボタンの上下で、それぞれの装備品の能力がウィンドウに表示される。さらに、装備品をAボタンで選択すれば、現在所持しているアイテムの中から装備変更できるものが表示される。装備変更後のキャラのパラメータの変化（青：能力アップ、赤：能力ダウン）も表示されるので、確認しながら装備変更を行いたい。

なお、装備品ははずすだけでなく捨てることもできるが、捨てるくらいならショップで売って、お金に換えるようにしたい。



そのキャラが装備できない武器は選択できないので注意。

魔法

装備と同じく「状態」コマンドでキャラを選択し、Aボタンで決定すると、そのキャラの魔法（確認）画面が呼び出せる。

十字ボタンの上下（左右でページ切替）で、それぞれの魔法の効果がウィンドウに表示される。

レベルアップ時には、キャラが新たな魔法を習得したかどうかはまったく告知されないので、必ずここで確認すること。同時にその魔法の射程距離と効果範囲や、必要BP量などもしっかりと把握しておくようにしたい。



誰が回復魔法を使えるのかは、必ず確認しておきたい。

COLUMN

各キャラの特性を見極めろ

すべてのキャラには必ずひとつの攻撃タイプが決められていて、それはゲームを通じて変更することはできない。また、魔法を使えるキャラとまったく使うことのできないキャラに完全に分けることができる。逆に言えば、これらの特徴から自ずと各キャラの特性や戦闘タイプが想像できるはずだ。

ここでは主要味方キャラクターの攻撃タイプと習得魔法を一覧にまとめておこう。

カイン
攻撃タイプ：縦斬り
習得魔法：なし

ヨハネ
攻撃タイプ：殴り
習得魔法：ルミナクロス、ブラディカース、サンドマン、ヴァンクラウド、ネメシスブロウ

リリス
攻撃タイプ：殴り
習得魔法：ヒール、ルリックレイ、アストラル、ルリックガード、ドラゴネル

スティエン
攻撃タイプ：突き
習得魔法：なし

キロタ
攻撃タイプ：弓
習得魔法：なし

エクサル
攻撃タイプ：横斬り
習得魔法：なし

シリア
攻撃タイプ：弓
習得魔法：レイキュアー、ノースレイス、ルリックヒール、ルリックソード

ルカ
攻撃タイプ：鞭
習得魔法：リリム、ストーンペトラ、ノースレイム、レジィゴースト

ザイオン
攻撃タイプ：縦斬り
習得魔法：なし

ヴァルトス
攻撃タイプ：縦斬り
習得魔法：サナトマグス、サンドマン、ストーンペトラ、メテオフォース、リッチ、レジィゴースト

儀式

『ブラックマトリクス ゼロ』の世界に登場する武器には、どれにも必ず潜在能力が秘められている。BPを使用してその能力を覚醒させることを「儀式」と呼ぶ。儀式によって眠っていた潜在能力が覚醒した武器は、基本性能がパワーアップすると同時に様々な追加効果がプラスされる。儀式には「剣血」と「凝血」の2つがある。

武器にはそれぞれ2つの潜在能力が眠っており、それを覚醒させる儀式を「剣血」と呼ぶ。また、2つの潜在を覚醒させた武器は「凝血」という儀式で完全に覚醒させることが可能となる。少々複雑なシステムだが、この剣血と凝血をうまく使いこなすことで、戦闘でかなり有利に戦うことができるはずだ。以下の解説をよく読んで、しっかりと理解してほしい。



新たな武器を入手したら、まずは潜在能力を確認しよう。

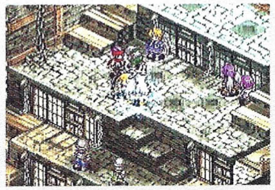
剣血

「儀式」コマンドを選択すると、持っている武器の一覧が表示される。儀式を行う武器を選べば（キャラが装備している武器の場合は、ここで「装備武器」を選択する）剣血が行える。

剣血にはBPを使用するが、その量は武器や潜在の種類によって異なっている（同じ潜在でも強力な武器ほどBPが多く必要）。剣血の儀式は何度でも行えるが、常に2つの潜在のうち片方しか覚醒できないことに注意しよう。ただ、一度覚醒させた潜在を再び覚醒させる場合には、BP量が初回の半分で済むようになっている。一度剣血した潜在には★マークがつく。

なお、潜在覚醒後その武器が必ずしもパワーアップするとは限らない。あるパラメータがアップする代わりに、逆にダウンしてしまう部分が発生するという潜在も多いので注意しよう。

全潜在の詳細内容については、P.106からの「潜在」データで確認して欲しい。


覚醒した潜在能力は、装備するだけで発揮されるものと、攻撃時にBPを使用して発動させるものがある。後者は、BP量の少ない序盤や自由戦闘などではあまり使用しない方が得策。

凝血

剣血によって2つの潜在を覚醒させた武器は、「凝血」という儀式が選択できるようになる。

剣血では思ったようなパラメータアップがなかったのに、凝血させることによって一気に強力な武器に変化する場合も多い。しかし、一度凝血させてしまった武器は完全に覚醒してしまい、二度と変化させることはできなくなってしまう。凝血させる潜在は、慎重に選択するようにしたい。

覚醒可能な潜在が表示されるウィンドウの一番下に「？？？」と表示されている武器の場合、2つの潜在を剣血させることによって、まったく別の潜在が覚醒できる。しかし、2つの潜在を覚醒させたのに表示が「？？？」のままの場合がある。これはその潜在が、ある特定の潜在を覚醒したことがないと覚醒させられない「隠し潜在」なのだ。当然その威力は強力なものが多い。隠し潜在の覚醒条件についてはP.107のコラムを読んで、一度はチャレンジしてほしい。



凝血によって武器本来の持つ真の能力が発揮され、かなり強力になる。なお、潜在能力の説明は抽象的で意味がわかりづらいものも多い。P.106からの「潜在」データでしっかりと効果を確認しよう。

アイテム

「アイテム」コマンドでは、現在所持しているすべての武器、防具、アイテムの一覧が確認できる。なお、装備しているものは表示されないので注意。十字ボタンの上下でアイテムの選択切替、左右でページの切替ができる。

このコマンドでは、各アイテムの説明や能力は見ることができるが使用することはできない。あくまで確認のためのコマンドだ。戦闘に備え、ポーションやキュアの数は随時確認しておきたい。なお、不要となったアイテムは捨てることができるが、うっかり貴重なアイテムなどを捨ててしまわないように注意しよう。捨てるくらいならショップで売ったほうがいい。

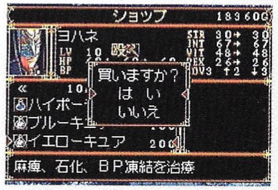


使用方のわからないアイテムがあったら、P.104からの「アイテム」データで確認して欲しい。

ショップ

「ショップ」では、武器・防具・アクセサリーといった装備品とポーションなどの消耗品が購入できる。コマンドウィンドウで選択してもいいが、マップ上のショップ店員に話しかけてもOKだ。何度も言うようだが、ショップコマンドを選択できるのは、街マップのステージ画面だけ。くれぐれも買い忘れのないように気をつけてほしい。

ショップを選んだらまず売買するキャラを選択する。もちろん売買は誰でもできるが、選択したキャラ別に販売されている武器・防具が装備可能かどうかがわかるようになっている。また、購入武器・防具はその場で装備することもできるので、装備品の購入はキャラごとに行うようにしたほうが効率的だ。L／Rボタンでも購入キャラの変更は可能。



回復系魔法を使えるキャラが参加できない戦闘も考えて、ポーションとキュアは一定数購入しておこう。

潜在一覧

「潜在一覧」コマンドはいわば潜在図鑑だ。潜在を覚醒させたものから、随時この一覧に潜在名が書き加えられていく。現在、覚醒している状態のものは白字で表示されている。

全潜在の総数は「41」。まだ空欄の潜在については、P.106からの「潜在」データを参照してコンプリートを目指して欲しい。



覚醒中の潜在数は、ウィンドウ右上で確認できるぞ。

システム

「システム」ではデータのセーブとロードを行う。また、メッセージスピードの調整とBGM、SE（効果音）のON／OFFのコンフィグも変更できる。

思わぬ展開になっても慌てないようにセーブデータはタイミングを変えて複数残していこう。なにかと役に立つはずだ。



思わぬところで主要キャラが離脱することもある。セーブはこまめに。

出る／出撃

ステージ画面パートを終了させるコマンド。街マップ画面のときは「出る」でイベントパートに移る。戦闘前の場合は表示が「出撃」となり、戦闘パートの出撃準備画面に移行する。当然だが、一度このコマンドを選択確定してしまえば、もう戻れないので注意しよう。



必ずセーブしてから「出る」ことを習慣づけるようにしたい。

自由戦闘

ショップコマンドと同様に、街マップのみで選択できるコマンドだ。ただし、こちらはコマンドウィンドウからは選択できない。街の住人の中には、必ず剣を持った兵士風の人物が1人いるはずだ。彼に話しかけることで「自由戦闘」を行うことが可能になる。なお、一度話しかけてしまってもキャンセルは可能なので安心していい。また、戦闘途中で撤退することもできる（敵総数の1／4を倒すと選択可）。

自由戦闘は、その街にいる限り何度もプレイできる。基本的な戦闘ルールやシステムはシナリオ戦闘とほぼ同じだが、ストーリーにはまったく関係のない戦闘となる。よって、必ずしもプレイする必要はないのだが、実はなにかとお得なシステムなのだ。自由戦闘の目的とメリットについては、P.34の「自由戦闘」で詳しく解説してあるので確認してほしい。



全滅してしまうともちろんゲームオーバー。危険になったら撤退しよう。

COLUMN

上手なショップ利用法

新しい街に着くなり、なにはともあれショップに入って、全員の装備品を最強のものに買い換えてしまってはいないだろうか？　お金に余裕があるのならいいのだが、ゲームを進めていくうちに味方キャラの数もどんどん増えて、そのやり方では資金的にかなり苦労するはず。このゲームでは、武器はできるだけ購入せずに交換で入手するもの、ということを覚えておこう。

新しい街のショップに入ったら、まずは防具を優先して買いそろえよう。武器は値踏みするだけの嫌な客に徹し、そのまま自由戦闘に出かけたい。そこで敵キャラクターの装備武器を確認するのだ。ときにはかなりおいしい武器を敵キャラが装備していることがある。当然ここは「ラウム（武器交換潜在）」を覚醒させた弱い武器を装備して奪い取るのが賢いやり方。また、ボーナスアイテムとしていい武器が入手できることもある。無駄なお金を浪費しないですむどころか、さらに戦闘による経験値やお金がもらえる効率的な作戦だ。

もちろんこの作戦を実行するには、序盤でラウムを覚醒できる武器を多めに購入しておく必要がある。最初の街マップ「サイファーパンク」では、キャラ育成も兼ね自由戦闘を多めにこなして資金を貯め、ラウムを使える「カトラス」「杖」「アクス」などを複数購入しておきたい。各シナリオ・自由戦闘における敵キャラの装備については、次章「シナリオ」編のENEMY LISTで紹介してある。どこでなにを武器交換するかはそれを見て確認しよう。

なお、全ショップの販売品及び値段の一覧は、P.109からの「ショップリスト」データにまとめておいた。ぜひ活用してほしい。

戦闘パート解説

『ブラックマトリクス ゼロ』の戦闘システムは非常に奥が深く複雑だ。それ故に、その基本ルールと戦術をよく理解してからプレイすることをお勧めする。以下の戦闘パート解説を熟読して、戦闘のエキスパートとなってほしい。

戦闘準備

ステージ画面パートで「出撃」コマンドを選択すると、いよいよ戦闘パートだ。戦闘突入前には、出撃キャラの「編成」とBPをキャラに振り分ける「BP振分」を行う「戦闘準備画面」となる。その後、その戦闘における「勝利条件」が提示され戦闘マップに突入する。また、戦闘の最初には「初期配置モード」で味方キャラの配置を決める作業もある。

まずはこの実戦開始前の手順をスムーズにこなせるようにしておこう。



しゃがんでいるキャラは控えとなる。参加させたいのならAボタンで参加を選ぼう。なお、控えとなったメンバーは、戦闘終了後のレベルアップに参加できないので注意。

編成とBP振分

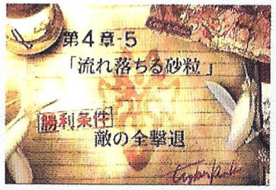
戦闘準備画面では、最初に出撃キャラを決定する「編成」を行う。その戦闘での出撃可能人数は、画面右上に表示されている。それに合わせて出撃させるキャラをAボタンで選択していこう。足元に剣のアイコンがついているキャラは、そのシナリオでの強制出撃キャラなので必ず参加させなければならない。病気など、ストーリーの関係で一時離脱しているキャラは最初から画面に登場しない。

なお、編成時にはキャラの装備変更と魔法の確認もできる。復帰したキャラなどの装備は、一度見直すようにしよう。

編成が決まったら、出撃メンバーにBPを振り分ける。BPは戦闘時に常にキャラに補充されるシステムで、通常はBPタンクに貯められている。戦闘で使わなかった分は再びタンクに戻るシステムだ。持ち越ししているBP総量が、出撃メンバー全員分のMAX以上なら「自動振分」で全員が満タンになる。BP総量の少ない序盤はその後、手動で魔法系のキャラにBPを振り分け直すようにしよう。



魔法を使えないキャラでも、ラウムなどの武器潜在攻撃でBPが必要となる場面があるので注意しよう。



勝利条件は「敵の全撃退」か「敵リーダーの撃退」かのどちらか。間違いのないように気をつけたい。

勝利条件の確認・初期配置モード

戦闘準備が終わると、その戦闘のシナリオタイトルと「勝利条件」が表示される。勝利条件は戦闘マップでは確認できなくなってしまうのでしっかり覚えておこう。

戦闘マップに突入したら、味方キャラのスタート位置と向きを決める「初期配置モード」となる。青く表示されたマス内なら自由にキャラの配置を変更できる。この初期配置は、クリアタイムに影響してくるので、面倒くさがらずにしっかりと考えて行うようにしたい。キャラをAボタンで選んで、配置するマス上で再びAボタンを押せば移動できる。キャラの向きは、Bボタンを押したまま十字ボタンで変更する。



クリアタイム短縮を考えて、効率よく配置していこう。

ターン制

戦闘パートはターン制だ。味方キャラが操作できる「PLAYER TURN」と敵キャラが行動する「ENEMY TURN」の2つが交互に繰り返される。勝利条件を満たすか、プレイヤー側が全滅してゲームオーバーになるまで戦闘は続く。なお、このゲームでは常にプレイヤー側が先攻となる。

自分のターンでは、味方キャラをどの順番で操作するかはまったくの自由だ。移動や攻撃などどんな行動をとるかも、もちろんプレイヤー次第。しかし、キャラには敵味方共に決められた行動力があり、その行動力以上のコマンドは行えない。以下でその行動力について詳しく説明していこう。



自ターン終了は、STARTボタンでシステムコマンドウィンドウを呼び出して「ターン」を選ぶ。

行動力とコマンド時間(CT)

戦闘パートで実行できる「コマンド」には、それぞれ必要な行動力が決まっている。すべてのキャラは1ターンあたり「2」の行動力を有している。この2の行動力を使って様々なコマンドを実行するのだ。

ただし、同ターン内で同じコマンドを続けて行うことはできないという決まりになっている。つまり、移動した後にさらにもう一度移動するなどということはできないのだ。この行動力のルールは、味方のみならず敵にもあてはまるということも覚えておこう。

コマンドを実行すると、ゲーム内ではコマンド時間(以下CT)というものが経過する。このCTはいわば戦闘パートで流れている時間のことで、ターン数とともにステージクリアのランク評価(P.32参照)に関係している。経過ターン数とCTは、STARTボタンでシステムコマンドウィンドウを呼び出せば表示される。高ランクを狙うなら、常に意識して戦うようにしたい。

各コマンド実行時の必要行動力と経過CTについては、下の表を見て確認して欲しい。なお、コマンドウィンドウにはない「向きの変更」は、行動力、CT共に必要としない。



コマンドの実行順も重要な戦略となってくる。よく考えて行動するようにしたい。

コマンド		必要行動力	経過CT	注意事項
移 動		1	1	
攻 撃		1	1	潜在攻撃も含む
魔 法		1	1	
道 具	使 う	特殊1	1	行動力は消費しないが、1ターン中に1度しか行えない
	捨てる	特殊1	0	行動力は消費しないが、道具を使った後は行動不可
状 態	パラメータ確認	0	0	
	装備変更	特殊1	0	行動力は消費しないが、物理攻撃後は変更不可
BP補給		2	1	
待機型		0	0	待機型変更モードも同様

戦闘画面の見方

戦闘画面上に表示されるウィンドウには「戦闘コマンド」と「システムコマンド」の2種類がある。

戦闘コマンドがキャラ個別に戦闘の指示を出すものに対し、システムコマンドはターンの終了やユニットの確認など戦闘システム全体の指示を出すものだ。なお、システムコマンドでは行動力やCTは消費しない。

戦闘コマンド

移動 P-23

攻撃 P-24

魔法 P-27

道具 P-28

状態 P-28

BP補給 P-28

待機型 P-29



LV
選択キャラのレベル

攻撃&武器タイプ、待機型
選択キャラの攻撃タイプと装備武器タイプ。現在の待機型のアイコン

HP／BP
選択キャラの現在のHP・BP／最大HP・BP

選択カーソル
十字ボタンで移動。L／Rボタンでもキャラの変更が可能。画面左上にカーソル位置の高さ(h)を表示

システムコマンド

ターン
自ターンの終了

ユニット一覧
全ユニット(敵含む)パラメータの表示

アイテム一覧
所有アイテムを表示

潜在一覧
潜在一覧を表示

撤退
戦闘からの撤退。自由戦闘パート時のみ選択可能(敵の1／4撃退後)

コンフィグ
コンフィグ変更画面の呼出



TURN・CT・BP
現在のターン数、経過CT、この戦闘で獲得したBP量(BP補給可能量)

中断
中断データのセーブ。1ファイルのみセーブが可能でロードも1度しか行えない。

移動

選択した味方キャラを移動させるコマンド。キャラが1ターン中に移動できるマス数は、各キャラのMOVのパラメータの値によって決定される。移動有効マスは青く表示されるのでわかりやすい。

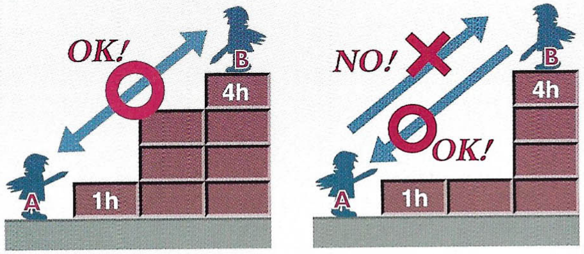
移動できるのは前後左右のみで、斜め方向には直接移動できない。通常状態の味方キャラは通り抜けることができるが、敵キャラや死亡キャラ、麻痺・石化したキャラを通り抜けることはできない。また、他のキャラと同じマスには立ち止まれない。死亡キャラの上にも立ち止まれないので注意が必要だ。少々複雑なルールとなる高低差での移動とZOC(ゾック)については、以下でわかりやすく説明していこう。


麻痺や石化してしまったキャラは、味方でも通り抜けできない。

高低差での移動

MOVの値で一番左のものは、基本となる最大移動可能距離を表している。つまり右図の場合、最大3マス移動可能ということだ。そして右の2つの数値は、それぞれ1マス移動するときの上昇・下降可能距離(マス数)を表しているのだ。うまく理解できないという人は、右図をよく見て理解して欲しい。このルールをしっかり覚えておかないと、思わぬ場所で立ち往生してしまうなんてことになりかねないのだ。

MOV3 ⬆2 ⬇3 の場合



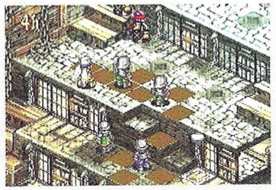
A地点からB地点までの距離は「3マス」で、途中1マス移動時の最大高低差は「2マス」なのでどちらからの移動もOK。

A地点からB地点までの距離は「3マス」だが、途中の最大高低差が「3マス」なので登ることはできない。降りることは可能。

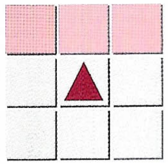
ZOC(ゾック)

すべてのキャラはZOC(ゾック)という防衛エリアを持っている。敵キャラはこのエリアにさしかかった場合、残り移動可能距離に関わらず必ず立ち止まらなければならない。このシステムをうまく使えば有効な防衛ラインを作れる。しかし、同様に敵のZOCにも注意が必要となってくることに注意しよう。

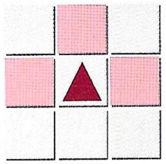
なお、ZOCは攻撃タイプによって形成エリアが異なっている。それについては、下図を参照してほしい。


なにもない場所でAボタンを押せば、敵ZOCエリアを確認できる。段差などで攻撃射程外の場合は、ZOCを発生させられないことも知っておこう。

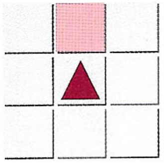
横切りタイプ


もっとも強力なZOCを発生するタイプ。残念ながら味方ではエクサルだけがこのタイプだ。

縦斬り、突き、殴り、鞭タイプ


もっとも一般的なタイプ。横斬りタイプと共に、前面でうまく防衛戦を作り敵を足止めさせよう。

弓タイプ


このタイプのZOCはほとんど期待できない。基本的には後方からの攻撃と魔法による戦闘タイプだ。

攻撃

装備している武器での物理攻撃、または武器の潜在を使って攻撃するコマンド。この攻撃により相手を倒せばBPを獲得できる。

攻撃できる方向と射程距離は、各キャラの攻撃タイプと武器タイプにより変化する。また、攻撃で与えるダメージ量は、距離やキャラの状態変化、防御のタイプ型（待機型）などによって補正を受ける。このいくつかのルールをうまく使って効果的な攻撃、そして防御を心がけよう。もっとも基本となる向きによるダメージと命中率の関係については、下表を参考にしてほしい。とにかく正面よりは側面、側面よりは背面からの攻撃が有効。もちろん、防御の際はこの逆の思考で行動したい。


常に敵に背後を取られないような配置を考えたい。ZOCをうまく組み合わせれば楽だろう。

攻撃方向			ダメージ	命中率
正面	正面	正面	通常	通常
側面	▲	側面	やや大きい（＋10%）	やや高い
背面	背面	背面	大きい（＋30%）	高い

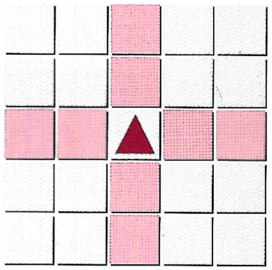
攻撃方向と射程距離

攻撃コマンドを選択したときに赤く表示されるエリアが有効な射程範囲だ。射程範囲は、そのキャラの攻撃タイプと装備する武器タイプ、そして周囲の高低差によって決定される。

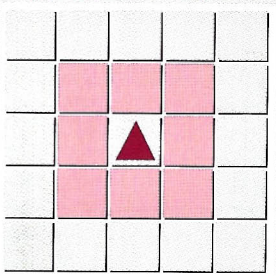
基本的にはほとんどの攻撃タイプキャラの攻撃方向は、右図上のような前後左右方向となる。射程距離は装備武器によって伸ばすことができるが、斜め方向には決して攻撃できない。しかし、唯一例外となるのが「横斬り」タイプのキャラの場合。つまりエクサルということになる。彼だけは自分を中心として全方向の敵に対して攻撃を加えることができるのだ。優秀なZOC発生能力も加え、なにかとお得なキャラといえるかもしれない。ただし、射程距離を1以上に伸ばすことはできず、高低差にも若干弱い面もあることを覚えておきたい。

装備する武器タイプによる射程距離の差は、下の表を参照してほしい。こうして見ると間接攻撃可能な槍、鞭、弓が優秀なように思えるが、これら間接武器にもいくつかの弊害や弱点が存在しているのだ。その点については、次ページの「間接武器によるダメージ量」を読んでほしい。

通常攻撃タイプ



横切りタイプ



武器別射程距離

武器タイプ	剣	短剣	斧	レイピア	杖・ロッド	フレイル	槍	鞭	弓
射程距離	1	1	1	1	1	1	2	3	1〜7

高低差による影響

移動コマンドにおける高低差の制限と同じように、攻撃コマンド実行時にも高低差による制限が発生する。

敵キャラに隣接しているのになぜか攻撃できないといった場合は、この高低差による影響によるものと考えていい。高低差による影響は、攻撃タイプと武器タイプの組み合わせによって決定される。

それぞれの組み合わせによる違いは表を参照してほしい。なお、表内の数値は上下それぞれに攻撃が届く段数を表している。ここでもやはり槍、鞭、弓の間接武器の優秀さが際だって見える。ただし、これも段差（壁際）の位置から離れた場所からでは、効果が薄れてしまうことも多いので注意したい。また、弓は段差が高くなると真下には攻撃できない。

通常攻撃の中で段差に強いのは、縦斬りタイプのキャラといえるだろう。そして、もっとも高低差に弱いのが殴りタイプで杖・ロッドを装備したキャラということになる。

通常攻撃

武器	上方向	下方向
短剣（殴り）	1	0
短剣（突き）	1	0
剣（縦斬り）	2	2
剣（突き）	1	1
斧（縦斬り）	2	3
レイピア（突き）	1	1
杖・ロッド（殴り）	0	0
フレイル（殴り）	2	2

通常攻撃（間接攻撃）

武器タイプ	上方向			下方向		
	1マス目	2マス目	3マス目	1マス目	2マス目	3マス目
槍	3	2	—	3	2	—
鞭	3	2	1	3	2	1
弓	最大7			最大7		

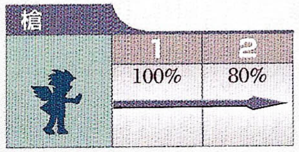
横切り

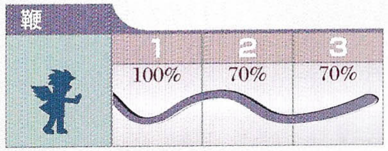
武器	上方向	下方向
短剣	1	0
剣	1	1

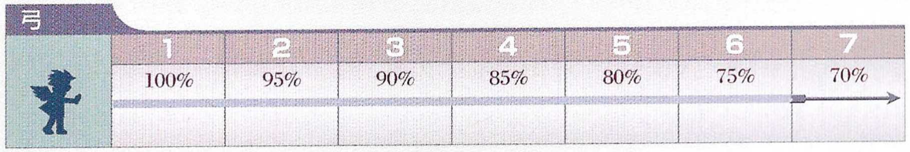
間接武器によるダメージ量

2マス以上離れた敵に攻撃できる間接武器は槍、鞭、弓の3つ。ただし、相手が離れれば離れるほど攻撃の威力は弱くなるので注意したい（図表参照）。おなじ間接武器といってもこの3つはそれぞれに少しずつ異なった特徴を持っている。

「槍」は射程内の敵を同時に攻撃できる貫通武器だ。ただし、間に味方キャラがいた場合味方もダメージを受けてしまう。「鞭」は槍よりも射程が長いが、射程内に複数の敵がいた場合、もっとも近い対象しか攻撃できない。また、間に味方キャラがいる場合は攻撃できない。最後に「弓」だが、この武器がもっとも使い勝手がいい。貫通攻撃はできないが、射程内のどの対象を狙うことも可能だ。間に味方キャラがいてもOK。射程も長いので反撃も受けにくいお得な武器なのだ。





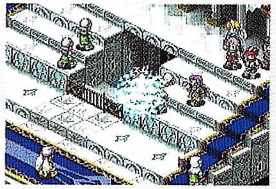


通常攻撃と潜在攻撃

潜在能力を覚醒させた武器を装備している場合、攻撃コマンド選択時に「通常」と「潜在」の攻撃選択ができる。もちろん、その潜在攻撃を発動させるのに必要なBPがない場合には潜在攻撃は選べない。なお、基本的には潜在攻撃にも通常の物理攻撃と同じ戦闘ルールが適用されると考えていい。

潜在攻撃には、ダメージやバッドステータスを追加するものから、「ラウム」のように相手と武器を交換するものまで様々な種類がある。また、攻撃時に発動するのではなく装備するだけで効果を発揮しているものもある。全潜在の詳細内容については、P.106からの「潜在」データで確認して欲しい。

魔法を使えないキャラでも強力な魔法追加攻撃ができる潜在攻撃は非常に魅力的。しかし、その発動にはBPの消費を伴うことをお忘れなく。調子に乗って潜在攻撃を連発していると、あっという間に総BP量の残りが底を突いてしまうので注意したい。



攻撃力を高める潜在攻撃は、ここぞという場面で使いたい。

COLUMN

オススメ潜在攻撃

『ブラックマトリクス ゼロ』で存在する武器潜在は全41種類ある。その効果は地味なものから派手で強力なものまで様々。では現実的に戦闘で有効な潜在はなにか考えてみよう。

もっとも実用的かつ多く使うことになるのは、やはり武器交換潜在「ラウム」だろう。敵の装備している強い武器を低価格の武器と交換できると同時に、敵の攻撃力もダウンさせてしまうわけだ。ただし、このラウム潜在攻撃時に与えるダメージは、通常時よりもかなり低くなってしまうことは覚悟しておこう。また、ラウムは同タイプの武器同士しか交換できない。例えば、同じ殴りの攻撃タイプでも、フレイルの敵に杖でラウムを仕掛けても必ず失敗してしまう。同様に剣と斧、槍とレイピアなどもうまくいかないので注意してほしい。

ラウム以外では、見た目には地味だが装備するだけで効果を発揮するタイプの潜在も便利。この装備タイプの潜在は、BP消費が必要なく戦闘の間継続して効果が続いてくれるのがありがたい。「ザレン」「ザルブリス」は6CTごとにHPを自動的に回復してくれるありがたい潜在。また、常時反撃能力を持つ「バブス」は、しっかり防御しつつ反撃も行ってくれるお得な潜在だ。

各キャラ別（ヴァルトスを除く）に存在する「マナホーン」も装備型だが、能力はちょっと特殊だ。これはその対象のキャラが装備すれば使用魔法がひとつ追加されるといったもの。もちろん魔法を使えないキャラも魔法が使えるようになる。このマナホーンの武器を入手したときは、新しい強力な武器を購入しても、売ったり捨てたりしないようにしよう。ここぞという場面で役に立つことがある。例えば、あと一撃で戦闘不能になりかねないのに周囲にHP回復系のキャラがいない、なんてときにヨハネにこの武器を装備変更させれば、なんとヨハネが「リリム」を使えるようになるのだ。このような装備変更を利用したウラ技（？）は、もちろん他の潜在武器でも有効だ。自分なりに使える潜在武器を考えてみよう。

ところで全潜在中、もっとも強力な攻撃力を発揮するものはなにか。それは「R・W・D」だろう。これは強力なエリア魔法発動型の潜在で、凄まじい破壊力を発揮してくれる。ただし、このR・W・Dは隠し潜在。凝血の儀式を行えるようになるまで、なんと12個もの潜在を覚醒させておかなければならないが、一度は見ておきたい潜在といえるだろう。隠し潜在の覚醒条件については、P.107のコラムを参考にしてほしい。

魔法

「魔法」を使用するコマンド。もちろん魔法使用可能なキャラしか選択できない。魔法の使用にはBPを消費する。

魔法の種類にも、潜在と同じく強力なダメージやバッドステータスを相手に与えるものから、味方キャラのHPを回復させるものまで様々な種類がある。また、効果範囲が広く複数の敵（味方）に効果を与えることができるので、うまく使えばかなり効果的な攻撃方法といえよう。逆に考えれば魔法攻撃を使ってくる敵は非常にやっかいだ。魔法系キャラは優先して倒すよう心がけたい。なお、魔法攻撃で敵を倒した場合はBPを獲得することができないことを覚えておこう。



戦闘開始前には敵キャラの使用魔法も確認しておこう。

魔法属性とタイプ

ゲーム中に登場する魔法は、「カージ」「フィキス」「ミュタ」の3つの属性に分かれている。過去の『ブラックマトリクス』シリーズでは、魔法バイオリズムというものが存在し、そのバイオリズムの変化で各属性の魔法威力が増減するシステムとなっていた。今作ではそのシステムは省略されているので、属性についてはほとんど気にする必要はないだろう。ただ「蒼魔鏡」など特定の属性魔法の効果を軽減させるアイテムが存在することは覚えておきたい。

魔法はタイプ別に分けると、敵にダメージを与える攻撃系、敵（または味方）のステータスやパラメータに影響を与える攻撃補助系、味方のHPなどを回復する回復系の3つに大別できる。新しい魔法を覚えたら必ずどのような効果の魔法なのか確認したい。全魔法の詳細内容については、P.108の「魔法」データにまとめてある。



魔法の威力は、魔法使用者のレベルによって変化する。つまり、同じ魔法でもキャラのレベルが上がれば、その威力も高くなるということだ。

射程範囲と効果範囲

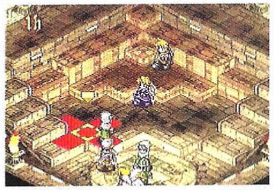
魔法には射程範囲と効果範囲というものがある。これは発動させることのできる範囲と、その効果が届く範囲のことだ。

魔法コマンドを実行するときは、まず自分から円上に広がる射程範囲（緑の範囲）の中から発動場所をAボタンで決定する。すると魔法の効果が届く効果範囲が赤く表示されるはずだ。ここできちんと敵キャラが効果範囲に入っているかどうか確認し、もう一度Aボタンで決定すればOKだ。発動場所は最終決定前ならば、赤く効果範囲が表示されている状態でも十字ボタンで変更可能だ。効果範囲の広い魔法なら、射程範囲よりも遠くまで届くものもある。ただし、発動の中心点から離れれば離れるほどその威力は弱くなる。また、魔法にも段差による制限があることに注意しよう。

なお、攻撃系の魔法範囲内に自分を含めた味方キャラが入ってしまうと、こちらもダメージを受ける。同様に、うっかり敵を回復してしまうなんてこともあるので気をつけよう。



射程範囲（緑のエリア）に敵は入っていないが……。



魔法の種類によっては、効果範囲（赤のエリア）となる場合もある。

道具

ポーションやキュアなど所持している「道具」を使用するコマンド。

道具の使用にも届く範囲があるので注意しよう。使いたい消耗品を選択して、赤く表示された範囲内のキャラに使用する。道具コマンドは行動力を消費しないため、攻撃後や移動後などどんなタイミングでも使用できるのはありがたい。ただし、消耗品の使用はシナリオ戦闘クリア後のランク評価にはマイナスになる。Sランク獲得を目指す場合は、できるだけ回復系魔法優先でプレイした方がいいだろう。

ポーション系のHP回復消耗品は誰が使っても構わないが、対象となるキャラのVITの値が高いほど効果が高くなる。つまり、魔法系キャラよりは体力系キャラ、ゲーム序盤よりは終盤の方が回復量が大きいということだ。ただし、戦闘不能状態のキャラを復活させる場合は、どんなときでもHP1しか回復させられないことも覚えておきたい。

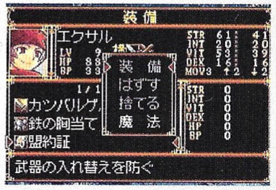


「力の酒」や「知識の水」などポーション効果＋パラメータアップ効果のあるものは、ランク評価の心配がない自由戦闘で使ってしまおう。

状態

キャラのパラメータ確認のためのコマンド。主に待機型（次ページ参照）の確認と装備変更のためのコマンドといえるだろう。戦闘中に装備武器を変更するときはこの状態コマンドから行う。また、システムウィンドウのユニット一覧からも同様に行うことができる。

武器交換の狙いをつけた敵キャラとの戦闘までは別の武器で戦い、チャンスが来たらこのコマンドでラウム覚醒済みの武器に変更させよう。武器変更には行動力を必要としないが、攻撃後に同ターン内で装備変更することはできないので気をつけて欲しい。



戦闘パート中には、防具やアクセサリーの装備変更はできない。

BP補給

戦闘中にBPを補給するコマンド。ただし、ここで補給できるBPはその戦闘中に獲得したBPのみになる。さらに、一度に回復できるBPの最大量もCTが経過すればするほど多くなるシステムだ。

よって、いかに総BPが大量に余っていても、戦闘開始直後ではBP回復はほとんど望めない。また、このコマンドを使用するには行動力が2必要となるので、BP補給コマンドのほかは、まったく行動することができなくなってしまうことを覚悟しておこう。

ところでBPの獲得方法だが、基本的には敵を倒したとき（戦闘不能状態にする）に入手するのが一般的だ。ただし、これは物理攻撃によるもののみで、魔法攻撃で戦闘不能にしてもBPは獲得できない。魔法攻撃で敵を倒した場合は、その後さらに物理攻撃で死滅（離脱）させなければBPは獲得できないのだ。また、一度物理攻撃で戦闘不能にした敵を復活させて、もう一度倒したとしても再度BPを入手することはできない。物理攻撃以外のBP獲得法には潜在・魔法でのBP吸収攻撃などがある。なお、戦闘で獲得したBPを補給で使用しなければ、それはそのまま総BPに持ち越される。



総BP量が乏しくなってきたときの緊急手段としては、ショップで購入する手がある。ただしかなり高価なため、自由戦闘で地道に稼ぐことをオススメする。

待機型

敵から攻撃を受けた際の対応の仕方を設定するコマンドが「待機型」だ。待機型には以下のような3種類があり、それぞれに対処法が異なっている。なお、これは物理攻撃によるもののみの対処設定であり、魔法攻撃には効果がない。十分、注意してほしい。

防 御

敵の攻撃に対して必ず防御行動をとる。味方キャラの初期待機型はこれに設定されている。ダメージを軽減できるが確実に攻撃を受ける。物理攻撃の苦手な魔法系キャラなどは、この待機型にしておくのがいいだろう。防御後は元の方向を向く。

回 避

敵の攻撃に対して回避行動をとる。ただし、確実に回避できるわけではなく、失敗した場合は通常よりも大きなダメージを受けてしまう。極端にDEXの値が高いキャラか最後の手段といった場面以外は、この待機型に設定しない方が無難。回避後は元の方向を向く。

反 撃

敵の攻撃に対して反撃行動（通常攻撃）をとる。敵の攻撃は確実に受ける。また、相手が射程外だった場合には反撃ができない。リスクの多い待機型だが、Sランク獲得を目指すならこの待機型でガンガン反撃したい。反撃成功時は反撃した方向を向き、反撃不能時は元の方向を向く。



各キャラの待機型は、状態コマンドかシステムウィンドウのユニット一覧で確認可能。盾のマークが「防御」、人が避けるマークが「回避」、剣のマークが「反撃」だ。敵の待機型も確認しておくようにしたい。

待機型変更モード

「待機型」はPLAYER TURN時におけるコマンドだが、実はENEMY TURN時にも待機型は変更できるのだ。

敵のターン中にBボタンを押し続けることで強制的に「待機型変更モード」に突入できる。画面右下に待機型変更モードと表示されればOK。あとはキャラを個別に選択して待機型を変更しよう。自ターン中に変更し忘れたときや、敵の集中攻撃で危険な状態のキャラを一か八か回避型に変更するときなど、なにかと重宝することになるはず。なお、当然だが他のコマンド操作はまったく行えない。



待機型モードを終了させるには、STARTボタンを押せばいい。

向き変更

P.24の「攻撃」でも説明したが、キャラの向きは受けるダメージ量と密接に関わってくる。よって、こちらが攻撃を受ける際には、常に向きを意識して戦うようにしたい。つまり、できる限り側面や背面を取られないような向きにしておくことが重要なのだ。

向きの変更は、キャラを選択した状態でBボタンを押し続け十字ボタンで行う。キャラを行動させた後は、常に敵の位置を確認して向きを修正するクセをつけよう。また、自ターン終了時にもう一度全員の向きを確認し直すように心がけたい。待機型と違い、相手ターンに移行してからはまったく変更不可能となってしまうぞ。



敵キャラも背面、側面を向けたキャラを優先して狙ってくる。

状態変化とステータス異常

キャラクターは、敵の攻撃によってHPが減少したり、魔法や潜在の特殊攻撃によってダメージを受けると様々な状態に変化し、異常をおこしてしまうことがある。異常の中には「ステータスアップ」のように有利に作用するものもあるが、そのほとんどは不利に働く作用を及ぼすため、できるだけ早急に対処する必要があるのだ。

ここではHP減少による「状態変化」と魔法・潜在による「ステータス異常」の2つに分けて、その状態の説明と解除法を解説しよう。とくにステータス異常の方は、見た目ではなんの異常なのかわかりにくいものもあるのでここでしっかりと覚えて欲しい。



場合によっては戦力外となってしまうステータス異常も存在する。

状態変化

キャラクターは敵の攻撃を受けて多大なダメージを受けてしまうと、その見た目のみならず戦闘能力面でも影響を受けてしまう。HPが1／3以下になってしまったキャラは「瀕死」状態となり、その攻撃力が約20％ダウンしてしまう。早急に回復させて「通常」戦力に戻す必要がある。

また、HPが0になった場合は「戦闘不能」になり、まったく行動することができなくなってしまう。死亡してしまったわけではないので、回復系のアイテムや魔法で復帰させることは可能だ。ただし、この状態のとき、さらに攻撃を受けてしまうと、強制的に戦闘マップから「死滅or離脱」させられてしまう。なお、離脱となったキャラはマップ上から消滅する。味方キャラの場合は死んでしまうわけではないのだが、その戦闘終了後のレベルアップには参加することができない。



戦闘不能となった敵キャラにも障害物判定が発生している。余裕があるのなら、さっさと戦闘離脱（死滅）させてしまった方が戦いやすい。逆にそれを盾にしてしまう作戦もある。

状態	説明
通常	HPが充分にある健康な状態。 戦闘開始直後はこの状態だ。当然パラメータ通りの能力を発揮できる。
瀕死	HPが1／3以下になると瀕死状態となりしゃがみこんでしまう。 物理攻撃、魔法攻撃ともに威力は約20％もダウンしてしまう。
戦闘不能	HPが0になり、まったく動けない状態。 回復行動を施せば、通常または瀕死状態に回復できる。ただし、ポーション系のアイテムではHP1しか回復できない。
死滅or離脱	戦闘不能状態の時に攻撃を受けると死滅するか離脱となる。 味方キャラの場合は死滅ではなく、次のパートから復帰できる離脱になる。ただし、その戦闘パート終了時のレベルアップには参加できない。

ステータス異常

「ステータス異常」は魔法や潜在による攻撃で引き起こされる状態異常だ。なお、逆に能力アップのために味方にかける状態異常もあるということも覚えておこう。

そのほとんどは一定時間経過で解除されるが、放置すると戦局が不利になりやすいので、できるだけ早めにアイテムか魔法（レイキュアー）で直してしまいたい。

なお、重複してステータス異常を受けることはない。



「ステータスアップ」させたキャラは大活躍してくれるぞ。

状態	説明	解除
眠り	眠り状態。40CT（魔法）または24CT（潜在）の間、行動不能となる	攻撃を受ける レイキュアー ブルー or レインボキュア
毒	毒状態。40CT（魔法）または24CT（潜在）の間、4CT経過ごとに最大HPの1／15のダメージを受け続ける	レイキュアー ブルー or レインボキュア
ステータスダウン	40CTの間、全パラメータ能力が25％ダウンする	レイキュアー ブルー or レインボキュア
麻痺	麻痺状態。24CTの間、行動力が1になる	レイキュアー イエロー or レインボキュア
石化	石化状態。18CT（魔法）または12CT（潜在）の間、行動不能となる。物理攻撃をまったく受け付けなくなる	レイキュアー イエロー or レインボキュア
BP凍結	BP凍結状態。40CT（魔法）または24CT（潜在）の間、BPの消費ができなくなる	レイキュアー イエロー or レインボキュア
ステータスアップ	40CTの間、全パラメータ能力が25％アップする	レイキュアー イエロー or レインボキュア
物理攻撃無効	24CTの間、最初の1度だけ物理攻撃を完全防御できる	－
魔法攻撃無効	40CT（魔法）または24CT（潜在）の間、最初の1度だけ魔法攻撃を完全防御できる	－
物理・魔法攻撃無効	24CTの間、最初の1度だけすべての攻撃を完全防御できる	－
STRダウン	24CTの間、STRを40％下げる	－
INTダウン	24CTの間、INTを40％下げる	－
ZOC消去	24CTの間、ZOCを無効化する	－

戦闘報告

勝利条件を満たすか撤退（自由戦闘のみ）で戦闘が終了すると、戦闘報告が行われる。ここでは、戦闘で入手したものにクリアボーナスポイントがプラスされた経験値、お金、BPの報酬が手に入る。そして、戦闘の内容に応じて4段階（S・A・B・C）のランク評価が下される。高ランクをゲットできれば、それに応じた貴重なボーナスアイテムを入手できるのだ。結果報告が終わると、戦闘で入手した経験値を使って味方キャラのレベルアップをする画面に移行する。

ここでは、戦闘後の結果報告画面の見方とランク評価、そしてレベルアップのシステムについて解説していこう。



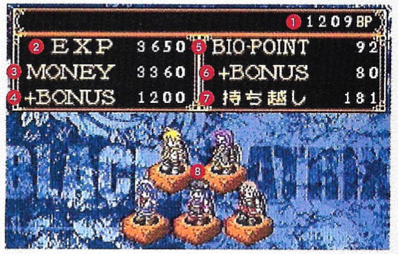
ボーナスアイテムには、ショップで購入できない貴重なものも多い。

報告画面

まず最初は、経験値、お金、BPの入手ポイントに関する結果から報告される。

戦闘で入手できる経験値やお金、BPは、敵キャラごとに設定されている。よって多くの敵を倒せばより多くポイントも入手できるというわけだ。

ただし、＋BONUSとして追加で獲得できるお金とBPは、次のランク評価に応じて決定される。



❶ BP	現在の総BP量
❷ EXP	その戦闘で獲得した経験値
❸ MONEY	その戦闘で獲得したお金
❹ +BONUS	ボーナス（お金） ランク評価によって決定される
❺ BIO-POINT	その戦闘で獲得したBP
❻ +BONUS	ボーナス（BP） ランク評価によって決定される
❼ 持ち越し	戦闘前から持ち越ししていたBP量
❽ 生存キャラ	その戦闘で生き残ったキャラ

ランク評価

戦闘内容をS・A・B・Cの4段階で評価したものがランクだ。

画面上では、プレイヤーはまったくその状況をうかがい知ることはできないが、実は戦闘は得点形式で判定されている。そして、プレイヤーのとった様々な行動が得点の増減に関係し、最終的な総得点数によって4段階のランクが決定されているのだ。判定されたランクに応じて各ポイントとボーナスアイテムが与えられる。

ランク評価とボーナスアイテムの詳細については、P.96「Sランク獲得法」で解説したのでそちらを参照してほしい。



各シナリオ戦闘には、ランク評価のための規定ターン数とCT数が決められているのだ。

レベルアップ

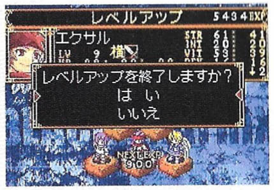
戦闘報告の最後では、獲得した経験値を振り分けることによって味方キャラをレベルアップさせることができる。

ここでレベルアップできるのは、その戦闘のクリア時にマップ上に残っていたキャラのみ。戦闘に参加しなかったキャラや途中離脱してしまったキャラは対象とならない。ただし、そこで使わなかった経験値は次回以降に持ち越せるシステム。つまり、次の戦闘（自由戦闘も可）終了時に回すこともできることを覚えておこう。

なお、どのキャラをレベルアップさせるかはプレイヤーの自由。1人に集中させることもできるが、1回の戦闘で上げることのできるレベル数は3レベルまでという上限があるので注意。

レベルアップは希望のキャラをAボタンで選択して、「自動」か「手動」を選択する。次のレベルアップに必要な経験値がないキャラはしゃがみ込んでいて、レベルアップできない。

自動の場合は各キャラに応じた規定数値が自動的に振り分けられる。手動レベルアップを選択すれば、自動で追加されるHPとBPの数値以外の8ポイントを、STR、INT、VIT、DEXのパラメータにプレイヤーの好みで振り分けることができる。



経験値は無理に使い切らなくても、次回以降に回すことができる。

COLUMN

賢いレベルアップ法は？

自動レベルアップにおける各キャラのパラメータへのポイント振り分けは、あらかじめ以下のように設定されており、これはゲームを通じて変化することはない。

	STR	INT	VIT	DEX
カイン	3	1	2	2
ヨハネ	1	3	2	2
リリス	1	3	2	2
ステイエン	2	2	2	2
キロタ	3	1	2	2
エクサル	3	1	3	1
シリア	2	3	2	1
ルカ	2	3	2	1
ザイオン	3	1	3	1
ヴァルトス	2	2	2	2

基本的に各キャラの攻撃タイプや特長などを考慮したバランスの取れた配分となっているため、各キャラの育成法はこれを基本にするとわかりやすいはずだ。もちろん、毎回毎回自動でレベルアップさせるのはつまらないだろうし、プレイヤー独自の個性を出すことができないため、きっちり手動で配分し直すのが賢い選択となる。

カインやザイオン、エクサルなど常に前線で物理攻撃に徹するキャラは、攻撃力とHPに関わるSTRとVITを中心に強化。魔法による攻撃（または回復）がメインのヨハネ、リリスなどは、魔力とBPに関わるINT偏重型で育てるやり方が一般的だろう。難しいのがステイエンやルカなど平均的にパラメータを割り当てられたタイプのキャラ。ここは体力型、魔法型のどちらかにすっぱりと割り切って育てていくのが有効な育成法となる。

なお、レベルアップ時に見落としやすいのが「DEX」の存在。現実的に戦闘で攻撃を回避されることはそうそうないため、どうしてもおろそかにしてしまうが、実はこのパラメータは「MOV・移動力」の上昇に関係しているのだ。基本的に移動力はレベルが一定数上がるとアップするのだが、そのときにDEXの値が決められた数値に達していなければアップしない。素早いシナリオクリア（Sランクの獲得）にも関わってくる移動力の変化にも常に気を配るようにしたい。

自由戦闘

「自由戦闘」は街マップステージ画面のパートで選択できるものだが、基本的な戦闘のルールやシステムはシナリオ戦闘とそう変わりがない。ここでは、その中でも特に気をつけたい点や、自由戦闘の目的についてもう一度詳しく解説していこう。

ゲーム中にプレイできる自由戦闘は全部で8ステージ。同じマップのものもあるが、敵キャラの強さや配置などはすべて異なっているので注意しよう。各ステージの詳細と攻略については次章「シナリオ」のP.88からを参考にして欲しい。



自由戦闘には街マップから入れる。

自由戦闘のルール

自由戦闘の基本的な戦闘ルールやシステムは、通常のシナリオ戦闘とほぼ同じと考えていい。もっとも違う点はその街を出ない限り何度でも同じマップをプレイできるということだろう。その分、入手できる経験値、お金、BPはシナリオ戦闘にくらべ少な目となっている。また、ランク評価もないのでランクボーナスによるアイテムの入手はない。

自由戦闘の勝利条件はすべて「敵リーダーの撃退」となっている。もちろん、ランク評価のためのターン数、CT数などは気にする必要はないので、ポイント稼ぎのためにじっくりと敵の全滅を目指せばいいだろう。また、自由戦闘では敵の1／4を撃退すれば途中で「撤退」することも可能となっている。


敵キャラは、シナリオ戦闘にくらべてそれほど強くはない。

自由戦闘の目的

自由戦闘をプレイする最大の目的は、やはりキャラの育成とお金＆BP稼ぎにある。

『ブラックマトリクス ゼロ』に登場する味方キャラの数は、総勢10名とそれほど多い数ではない。ストーリー展開の都合上、途中、何度かキャラが抜ける場合もあるが、極端に育成を見放してしまうキャラを作るのはあまり好ましくないだろう。レベル的に後れをとったキャラは、自由戦闘を利用し、重点的に育成してあげたい。

また、序盤に武器の潜在儀式をかけまくっていると、あっという間に総BP量が底を突いてしまうことがある。BPはショップでも購入できるが、これはかなり高額。少々時間はかかるが自由戦闘で地道に増やすのが賢い選択だろう。

キャラ育成やお金＆BP稼ぎのほか、自由戦闘のもうひとつの利点は装備品やアイテムの獲得だ。自由戦闘のマップでは、時々その時点でもかなり強い武器を装備した敵キャラが登場する場合がある。そんなときは当然、ラウムで交換してしまおう。

また、シナリオ戦闘時と同様に、自由戦闘にもかなりの高確率でアイテムを落とす敵キャラが登場するぞ。なお、アイテムは敵を倒したときの武器と同系統のものを落とす（魔法の場合は防具）確率が高いことを覚えておきたい。



経験値とお金＆BP稼ぎのために、自由戦闘に入り浸ろう。ときには貴重なアイテムを入手できることもある。

実戦テクニック

ここまでの解説で基本的なコマンドや戦い方は理解できたことと思う。そこで、最後に実戦で使えるいくつかのテクニックを紹介しよう。

基本戦術からちょっと知っておくとお得な情報まで、必ず役に立つ情報となるはずだ。なお、各シナリオ別の攻略は次章「シナリオ」編の攻略を活用してほしい。

キャラ育成は長所を伸ばせ

P.33のコラムでも説明したが、レベルアップ時のパラメータ配分でうまくバランスを取ろうとすると中途半端なキャラになってしまいかねない。実戦で役に立つのは平均的な能力よりも突出した能力だ。つまり、物理攻撃専念の体力型か、魔法中心の魔法型かをはっきりと性格づけさせるのがクリアへの早道となる。体力型タイプは魔法が使えないのだからINTは無視し、ひたすらSTR、VITの強化を図ろう。逆に魔法系キャラは徹底的にINTを高めたい。この戦闘タイプに応じて防具の種類もよく考えよう。体力系にはとにかく防御力重視でVIT数値の高い鎧、魔法系にはINTが上がるローブを装備させる。初期装備の防具タイプにこだわる必要はないぞ。

また、魔法系は攻撃魔法型と回復魔法型をはっきりとさせることも重要だ。ヨハネは攻撃魔法型でリリスは回復魔法型なのはわかりやすいのだが、難しいのはルカとシリアだろう。ステータス異常回復の「レイキュアー」を唯一覚えるシリアだが、その弓による攻撃力も捨てがたい魅力。また、ルカは一見攻撃的に見えるが、鞭による攻撃は意外に使いづらい。ここは割り切って回復魔法型に育ててしまうのもひとつの手といえるかもしれない。


もっとも便利に使えるのは実は弓装備のキャラ。途中参加なのは痛いが、キロタはガンガンSTRを育てよう。後方からの強力な補助攻撃がとても頼もしい存在となってくれる。

防御の基本と反撃による向き操作

非常に地道な作業だが、戦闘においてもっとも重要なのは向きと待機型のこまめな変更だ。

敵のターンになったとき、できる限り背面を取られない状況を考えながら行動するのが防御の基本。ターンを終了させる直前には、常にもっとも近い敵の方向を向くようにしよう。こうしておけばZOCの関係で、そうそう背面に回り込まれることはないはずだ。

防御形式を決定する待機型だが、実はこれはプレイヤーターン時に敵の反撃を受けるときも有効となるのだ。通常「反撃」に設定しているキャラを攻撃前に「防御」に設定して攻撃すれば、反撃を受けるときはしっかりと防御してくれるぞ。攻撃終了後はまた反撃に設定し直せばいい。

敵と対峙する場合の対処法として、体力型のキャラを並べてZOCによる防衛ラインを作るのは有効だが、状況によっては消耗戦になりやすく、クリアタイムに手間取ってしまう場合も多い。こんな場合は、逆にある程度の隙間を作ってそこに敵を誘い込もう。側面や背面から攻撃を加えて反撃させたら、今度はまた別のキャラが逆の背面を取れるはずだ。正面からの攻撃はできるだけ避けよう。


攻撃力の高いキャラから先に攻撃させたい。瀕死状態にしてしまえば反撃によるダメージも減少するからだ。

初期配置と敵キャラの確認

戦闘マップで最初に行う初期配置。ここでの効率的なキャラ配置が、迅速な戦闘クリアを握る重要なポイントとなってくることはいうまでもない。

初期配置状態では、こちらと敵との距離が離れている場合が多い。第一に考えなければならないのは、味方と敵が最初に接触したときに体力の弱い魔法系のキャラが前面に立っていないようすることだ。また、移動力の高いキャラを突出して先攻させ過ぎないように注意したい。あっという間に取り囲まれて集中攻撃を受けてしまうこともあるぞ。

マップの構成上進行ルートを2つに分ける場合は、よく考えてグループ分けをしよう。どちらのグループにも必ず1人は回復系魔法を使えるキャラを参加させるようにしたい。

また、初期配置モードが終わったらあせって前進させずに、一度敵キャラのパラメータをすべて確認しよう。ここで確認するのはまずは装備武器。魅力的な武器を装備しているキャラがいたら、その敵には誰を接近させるか考えて移動させたい。ラウム武器に装備変更させるタイミングも考えておこう。次に注意しなければならないのは、魔法使い系キャラの有無。とくにHP回復魔法を持ったキャラがもっともやっかいだ。最優先して倒してしまいたい。



体力系キャラを前面に出して、魔法系キャラ、弓キャラが後方に控えるパターンがオーソドックスな陣形。

アクセサリーはもらうもの？

キャラの装備には、武器、防具のほかにアクセサリーの項目がある。ただ、アクセサリーはかなり高価なものばかり。現実的には金銭的な問題で装備していない人も多いのではないだろうか。しかし、実際に装備してみればわかるが、このアクセサリーはキャラのパラメータをアップさせる効果が非常に高い。できることなら全員にそれぞれタイプのあったものを装備させてあげたくなる。

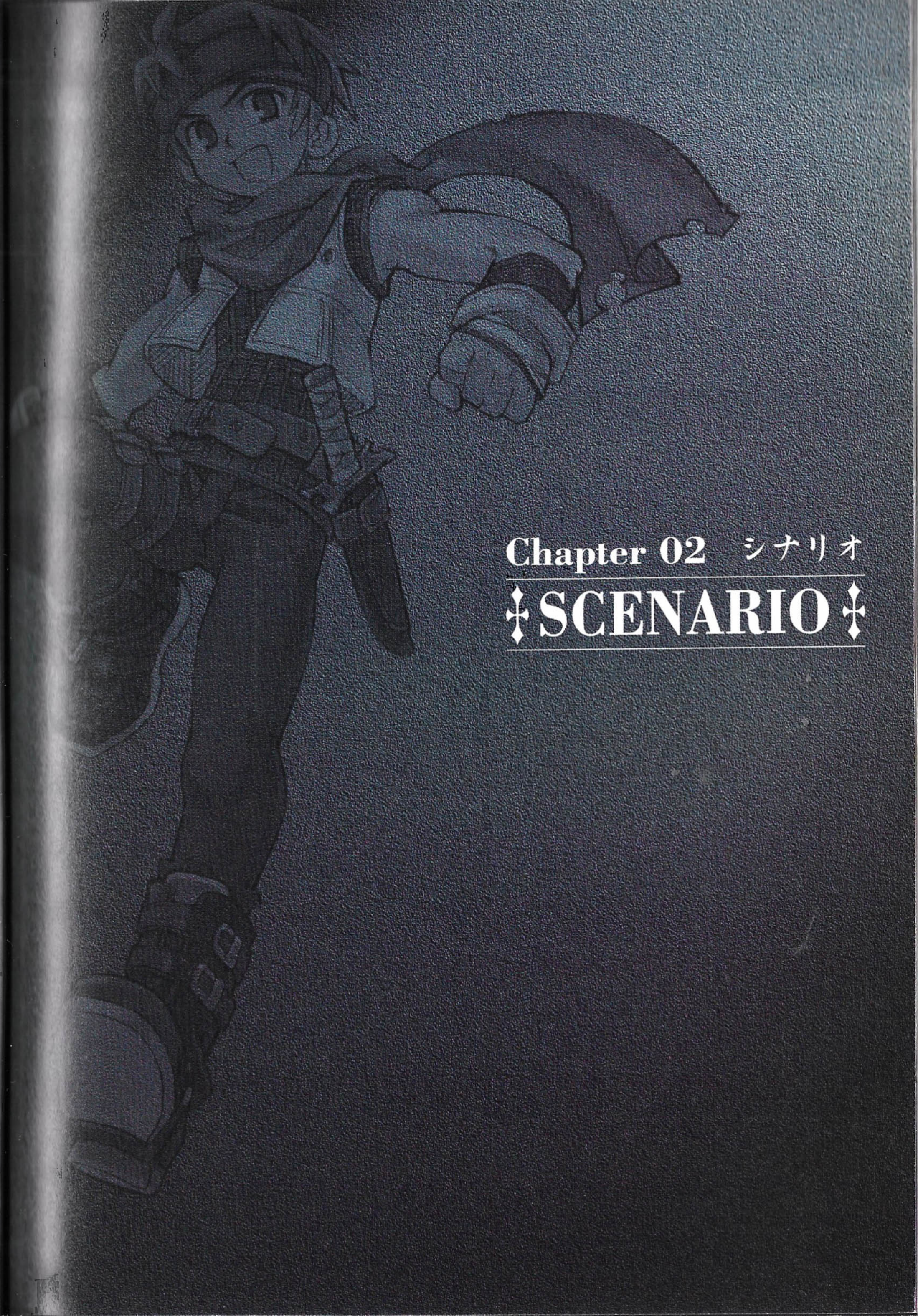
武器についてはラウムを使って入手していく方法は何度も述べたが、実はアクセサリーもお手軽に無料で入手することができる。入手場所はやはり自由戦闘だ。

倒したときに敵が落とすアイテムは、倒したときの装備武器と同系統のものというのが基本ルールだ。物理攻撃の場合は同系統の武器かアイテム（消耗品かアクセサリー）を落とす。そして、魔法攻撃による場合は防具かアイテムというのがほとんどだ。

そこで、何度か同じ自由戦闘マップをプレイして、アイテムを落としやすい敵キャラを見つけたら、何度も出かけて集中的にそのキャラを狙っていこう。一銭も使わずアクセサリーをガンガン入手できるはずだ。ときにはレアな武器や防具を落とす場合あるが、それはそれでうれしい。残念ながら消耗品などでお目当てのものでなかった場合は、ショップで売って現金に換えてしまえばいい。運悪くなにもアイテムを落としてくれなかったら、さっさと撤退して入り直す手もあるだろう。



装備品集めに熱中しているうちに、いつの間にか経験値稼ぎにもなって一石二鳥だ。ただし、無駄なBPの消費は避けよう。



Chapter 02 シナリオ
SCENARIO

ストーリーチャート

シナリオは全部で6章。進行によりキャラが入れ替わり、それは白・黒どちらのルート※でも共通だ。INは新たに出撃メンバーに参加、OUTは抜けることを示す。ONLYは固定メンバーで出撃する。

※白ルートは白い翼のルートのこと、黒ルートは黒い翼のルートのこと。

第1章　翼は踊る

- 第1章-1 届かない指 ベイル戦 P.40 — IN カイン
- 第1章-2 翼は踊る フリエ戦 P.40

第2章　大陸の広さ

- 第2章-1 乙女の一徹 ステイエン戦 P.42 — IN ルカ ヨハネ ザイオン
- 第2章-2 喪失にかげる空 カタスシス軍戦 P.44 — IN エクサル
- サイファーパンクアジト 自由戦闘・ショップ P.88
- 第2章-3 絵に描いた暗闇 リリス奪還戦 P.46

第3章　サイファーパンク

- サイファーパンクアジト 自由戦闘・ショップ P.89
- 第3章-1 強襲 神官戦 P.48 — IN リリス シリア ステイエン
- 第3章-2 翼たちの衝動 傭兵戦 P.50
- サイファーパンクアジト 自由戦闘・ショップ P.90
- 第3章-3 癒されぬ渇き 神官戦 P.52 — ONLY カイン ヨハネ ルカ ザイオン ステイエン
- 第3章-4 玩具よ踊れ アラギ戦 P.54

第4章　崩壊

- サイファーパンクアジト 自由戦闘・ショップ P.91
- 第4章-1a 黒い供物 救出戦
- 第4章-1b 癒しすら遠ざかる瞬間 救出戦 P.56 — OUT ルカ ザイオン ステイエン
- 第4章-2a 再会 サンバルテルミ戦 — IN ルカ ザイオン
- 第4章-2b 再会 サンバルテルミ戦 P.58 — IN ステイエン
- 第4章-3 永劫の緋色 司祭戦 P.60 — ONLY カイン シリア
- 第4章-4 すれ違う願い ベイル戦 P.62
- 第4章-5流れ落ちる砂粒 バスカ戦 P.64 — IN キロタ／OUT カイン リリス

第5章　奈落の果て

- カルヒン 自由戦闘・ショップ P.92
- 第5章-1 風よ怨嗟の声を聴け ゲルダ族戦 P.66
- 第5章-2 絡みつく汚泥 ルカ対クルサード戦 P.68 — ONLY ルカ
- 第5章-3 彼ノヒトを護らせ賜え クルサード戦 P.70
- カルヒン 自由戦闘・ショップ P.93
- 第5章-4 戸惑う刃 サイファーパンク戦 P.72 — OUT ルカ ザイオン
- 第5章-5 理念の灯火 ヴァルトス戦 P.74
- 第5章-6 歪みの箱庭 バスカ戦 P.76 — IN ルカ ザイオン

第6章　天上の終焉に向かって

- カルヒン 自由戦闘・ショップ P.94
- 第6章-1 封じられた翼 ファリオ族戦 P.78 — IN カイン ヴァルトス
- 第6章-2 翼の声がキコエマス クルサード軍兵戦 P.80
- 第6章-3 溶け続けるロウ人形 クルサード軍兵戦 P.82
- テロメア 自由戦闘・ショップ P.95
- 第6章-4 砕けた星 アラギ戦 P.84 — OUT ヴァルトス
- 第6章-5 乞い願わくば明日よ来たれ ???戦 P.86 — OUT リリス

第1章-1 -2 届かない指 翼は踊る

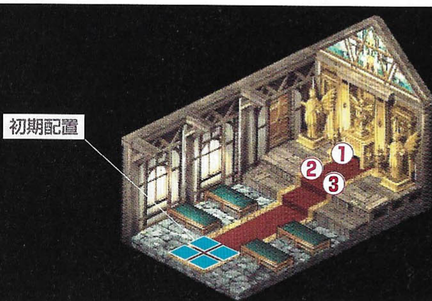
物語はキボートスから始まる。メフィストに苺を届けた後、マティアの具合が悪くなり、教会へマティアを運ぶ。ここでルカの手を借りると、あとで天使の翼か悪魔の翼かを選べるようになる。教会へ着くと、6翼の天使ベイルによりマティアがさらわれ、カインは重傷を負わされてしまう。戦闘後に翼を選ぶことになり、選んだ翼によって以後のストーリーが分岐する。



ルカの手を借りると、この後の選択肢で悪魔の翼が得られる。

教会 ベイル戦

【勝利条件】 敵リーダーの撃退
EXP……………… —
MONEY ……… —
BOUNUS …… —
BIO-POINT … —
+BONUS …… —



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	ベイル	15	100	88	79	50	56	60	4	刀・ヨキアムの鎧・盟約証／アストラル、ルリックガード、ルリックソード、ルリックヒール、ルリックレイ
②	フィデム	6	50	45	19	28	30	30	3	杖・神官のローブ
③	僧兵	3	25	25	23	18	20	14	3	ショートソード・ローブ

教会前の路地 フリエ戦

【勝利条件】 敵リーダーの撃退
EXP……………220
MONEY ………850
BOUNUS ……500
BIO-POINT …19
+BONUS ……30



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	フリエ	2	23	21	15	20	16	9	3	杖
②	僧兵	1	20	15	16	13	14	7	3	ダガー

BATTLE TACTICS 1 第1章-1のベイル戦は勝ち目がない

教会でのベイル戦は負ければいいだけ。カイン1人だけでは、ベイルはおろかフィデムやただの僧兵の相手すら不可能だ。さらに6翼の天使ベイルは、ただの人間の子供が相手であろうと強力な魔法攻撃を仕かけてくる。右の写真の位置に移動すると敵全員から攻撃を受ける。この場面では下手に抵抗するより、あっさりとやられてしまおう。ポーションなどのアイテムの無駄使いもする必要はない。カインが戦闘不能になるとシナリオが進み、天使か悪魔の翼を選ぶことになる。


この戦闘では勝ち目はない。戦闘の流れをつかむぐらいでいいだろう。

BATTLE TACTICS 2 フリエから倒すべく右に移動して攻める

翼を得たカインは、意識を制御できずにフリエと戦闘になる（第1章-2）。最初のターンでフリエに接近して攻撃するために、初期配置は右下に配置しよう。戦闘が開始したらフリエの右横に移動する。右側に着いたら前を向いているフリエを攻撃。ターンを終わらせる前に、フリエを2ターンで倒すため待機型を反撃にしておき、攻撃されてもダメージを与えられるようにしておこう。フリエと僧兵から攻撃されるが、敵の攻撃力はそれほど高くないので、回復する必要はない。反撃で逆にダメージを与えておこう。自分のターンになったらフリエにとどめの攻撃を加えればOKだ。



初期配置からもっとも近いフリエをまず攻撃。接近して一気に倒そう。

BATTLE TACTICS 3 残った僧兵も通常攻撃と反撃で倒す

残った僧兵はフリエと戦っている間に、カインのいる場所までたどりつく。フリエが健在だと2人に囲まれ、集中攻撃を受けてしまう。が、待機型を反撃にしておき、フリエと戦っている間も僧兵にダメージを与え続けられるようにしておく。フリエを倒したら、次は残った僧兵に攻撃する。

自分のターンになったら僧兵の横に回り込んで、攻撃してやろう。横に回り込んで攻撃、敵の攻撃を受けたら反撃という攻撃パターンだ。相手の攻撃力はたいしたことはないので、若干ダメージを受けても、それを上回るダメージを敵に与えられるぞ。



僧兵もレベルの低いザコだ。2回の攻撃を加えれば倒せる。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …4
CT………10
レアアイテム
ポーション、ブルーキュア
ノーマルアイテム
ポーション

2人倒してSランクをゲットするには意外とシビアなステージだ。無駄のない行動で2人を倒さなければならない。フリエを倒せば戦闘は終わるが、2人倒してBPを稼ぎ、なおかつSランクをとるのが理想だ。戦闘が開始したらフリエに攻撃する。次のターンで攻撃を受けるので、反撃。あとは、自分のターンでとどめの攻撃をするだけだ。



反撃を使い無駄のない攻撃をしよう。

第2章-1 乙女の一徹

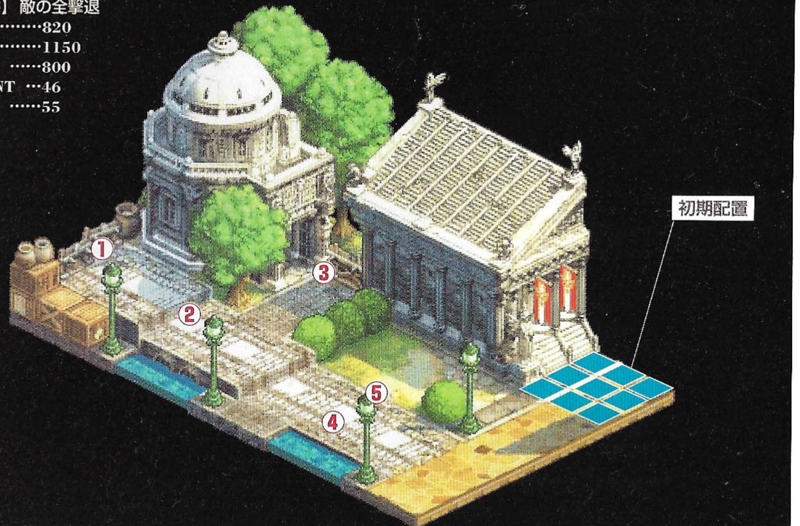
マティアとベイルは大陸のウォータの街に到着、カインたちも遅れて街にたどり着く。教会で情報収集をしていると、ステイエンに目をつけられてしまう。早々に教会を去り、ルカとザイオンたちと合流。サイファーパンクの情報について話していると、ステイエンに襲われる。白ルートでは異端者として、黒ルートでは悪魔に罰を与えると言われ戦闘に突入だ。



インセストという言葉を聞いた途端、ステイエンの態度が硬化する。

裏路地 ステイエン戦

【勝利条件】敵の全撃退
EXP……………820
MONEY ………1150
BOUNUS ……800
BIO-POINT …46
+BONUS ……55



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	神官兵	4	26	33	27	22	19	14	3	フレイル、ローブ／サンドマン、レイキュアー
②	ステイエン	2	24	21	21	16	22	13	3	ショートソード、革の服
③	僧兵	2	24	28	20	15	21	13	3	ショートボウ、革の服
④	僧兵	2	24	20	21	15	22	15	3	ダガー、革の服
⑤	僧兵	2	24	20	21	15	22	15	3	ダガー、革の服

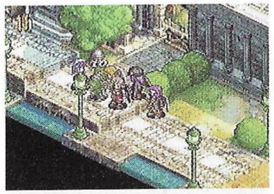
BATTLE TACTICS 1 カインとザイオンの二手に分かれる

この戦闘からヨハネ、ルカ、ザイオンが参加する。戦う前に注意しなければならないのはBPの振り分け。手動でカインとザイオンは0に、ルカとヨハネのBPをMAXにしておく。初期配置でカインとザイオンを前に配置し、すぐ後ろにルカとヨハネを配置する。戦いが始まったらカインは上へ、ザイオンは左上に移動し、木をはさんで2手に分かれる。2人の待機型を忘れずに反撃にしておこう。すると敵は近づいて攻撃してくるので、反撃。自分のターンでとどめを差そう。


カインから先に戦いが始まる。僧兵を倒したら、ザイオンを手伝おう。

BATTLE TACTICS 2 カインとザイオンを壁にする

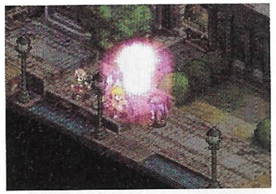
中盤に敵が集中し、戦士系キャラのカインとザイオンだけでは苦戦する。ヨハネの攻撃魔法を使って複数の敵を一気に攻撃し、戦士系キャラをサポートする。レベルが低く魔法は何回も撃てないので、複数の敵が範囲に入るまで我慢だ。戦士系キャラが壁役となり、反撃を交えて敵に総攻撃を仕掛けよう。ステイエンの槍と僧兵の弓はやっかいなので、なるべく動かず敵を引きつけて戦い、仕留めてしまいたい。段差を一段上がったところで踏みとどまって戦えば、敵が奥にあまり逃げない。戦士系キャラを前にして、自軍を固めるようなフォーメーションを組むのがポイントだ。


槍や弓もこちらの射程範囲なら反撃可能。接近戦に持ち込めば有利だ。

BATTLE TACTICS 3 ルカの回復魔法は最終局面で使おう

MAP中盤での混戦で、敵と同様自軍のカインとザイオンのHPもかなり減ってしまう。HPが0になって戦闘不能になると、反撃もできなくなってしまう。まして戦士系キャラが離脱させられると全滅する危険性すらある。

HPが10前後まで減ったときが、回復魔法をかけるタイミングだ。ルカの回復魔法で2人まとめて回復してあげよう。一度回復すれば、最後まで戦い抜くことができるぞ。魔法を使ってBPが0になったルカとヨハネは、敵を死滅させ、神官兵が倒した敵を回復できないようにしておく。後はカインとザイオンが余裕を持って、残った敵を撃退しよう。


ストーリー序盤ではルカの回復魔法の使いどころがポイントになるぞ。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …12
CT………75
レアアイテム
カトラス、ハードレザー、トビトの石、ユディトの石
ノーマルアイテム
ポーション、ポーション、ブルーキュア、ブルーキュア

ターン数は序盤戦で縮められない。中盤以降で混戦にもっていき、敵を中央に集めることが重要だ。敵を中央に引きつけ集中したら、ヨハネの魔法とカイン、ザイオンの通常攻撃で総攻撃。一気に勝負をきめてしまおう。敵の反撃もあるので、無理はしないこと。総攻撃の前にルカの回復魔法を使っておき、心おきなく戦えるようにしよう。


中央に敵を引きつけて、魔法で一掃する。

第2章-2 喪失にかげる空

ステイエン率いる僧兵を撃退したカインたち。その直後、教団の神官兵が現れる。神官兵によればステイエンはインセストについて知りすぎているため、抹殺の対象であるという。神官兵がカインたちとステイエンを襲おうとする瞬間、颯爽とエクサルが登場。戦闘に参加し助っ人をしてくれる。エクサルは攻撃範囲が広く、斜めからの攻撃が可能という便利なキャラだ。



序盤は重要な戦士系キャラの一人として活躍するエクサル。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	神官兵	4	26	33	27	22	19	14	3	フレイル、ローブ／サンドマン、レイキュアー
②	僧兵	2	24	28	20	15	21	13	3	ショートボウ、革の服
③	神官兵	4	26	33	27	22	19	14	3	フレイル、ローブ／サンドマン、レイキュアー
④	僧兵	2	24	20	21	15	22	15	3	ダガー、革の服
⑤	僧兵	3	25	25	23	18	20	14	3	ショートソード、革の服
⑥	僧兵	2	24	20	21	15	22	15	3	ダガー、革の服
⑦	僧兵	3	25	25	23	18	20	14	3	ショートソード、革の服

BATTLE TACTICS 1 右の僧兵はカインの反撃で崩す

前列の初期配置は左からカイン、エクサル、ザイオン。すぐ後ろにルカとヨハネを配置する。自軍のターンで全員を奥に僧兵がいる路地と交差している場所まで移動する。すると僧兵が2人寄ってくるので、カインの反撃で返り討ちにしよう。序盤ではカインのレベルを優先して上げておくと戦闘が楽に進められる。反撃で倒しきれなかったら、自軍のターンのカインとエクサルの通常攻撃でとどめを差す。敵軍の回復できる神官は後方にいるので、死滅は後回しにしていい。

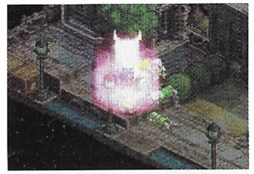

カインのレベルが4以上あれば余裕。エクサルにフォローさせよう。

BATTLE TACTICS 2 中盤戦で集中的に攻撃しよう

敵軍の配置で最も厚いのが中盤だ。レベル4の神官兵など生半可な攻撃では、逆に反撃されてしまうぞ。前列の戦士が反撃しつつ、自軍のターンになったらまずヨハネの魔法で攻撃する。2人以上に当てられればOK。僧兵にカイン、ザイオン、エクサルが集中的に攻撃を加えれば、1ターンで片づけられるぞ。


まずヨハネが魔法攻撃で、痛めつけておくことが重要だ。


半分以上HPを奪った敵なら、反撃を受けることなく倒せるぞ。


最後に奥へ移動する戦士を回復する。傷ついたままでは危険だ。

BATTLE TACTICS 3 奥の神官対策にフォーメーションを組む

奥の神官兵はレベルが高く、1〜2人で倒すのは難しい。しかしカインとザイオンの反撃、エクサルの斜め攻撃をうまく使えるようなフォーメーションを組めば簡単に倒せる。一番先頭はカインでその後ろはエクサル。エクサルの横にザイオンがくるように、奥に向かう途中でフォーメーションを組もう。左側を移動していると敵が寄ってきて、先制攻撃される。多少ダメージを受けるので中盤で回復しておくこと。そのままのフォーメーションで戦っていれば、数で勝っているだけに最後まで戦い抜ける。


木を回り込むと、魔法を使われるので左側から移動しよう。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …12
CT………85

レアアイテム
カトラス、ハードレザー、トビトの石、ユディトの石

ノーマルアイテム
ポーション、ポーション、ブルーキュア、ブルーキュア

この戦闘も前回のステイエン戦同様、中盤の戦い方がカギになる。中盤での戦いに耐えられるようにカインのレベルを上げておこう。ターン数を縮めるには、中盤で畳みかけるように一気に攻撃しよう。中盤の敵を一掃すれば、後は2人だけなので、苦戦はしない。移動でターン数を使うので、素早く敵を倒しスムーズに奥に移動しよう。



最短距離を移動し、敵を引きつける。

第2章-3 絵に描いた暗闇

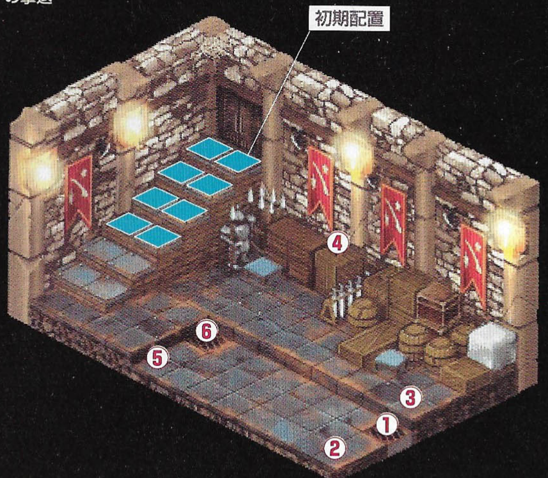
エクサルに助けられ、サイファーパンクのアジトに到着したカインたち。アジトでエクサルが持ちかけた話は、サイファーパンクに協力し教団に捕らわれているリリスを救出すること。カインはマティアと同じ状況にあるリリスのことを思い、協力することを決める。サイファーパンクのアジトではショップで買い物ができ、自由戦闘を行うこともできる。



サイファーパンクアジトでは、武器交換ができる武器を買っておこう。

カタスシス軍施設 リリス奪還戦

【勝利条件】敵リーダーの撃退
EXP……………1790
MONEY ………1600
BOUNUS ……950
BIO-POINT …71
+BONUS ……65



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法
①	イベル	7	50	32	33	27	33	23	4	ファルシオン、神官のローブ、銀のメダル/アシドストーム、パラライスカル
②	カタスシス兵	4	41	18	23	17	28	20	3	レイピア、ハードレザー
③	僧兵	5	39	25	26	20	23	17	3	ロングボウ、ローブ
④	僧兵	5	39	25	26	20	23	17	3	ロングボウ、ローブ
⑤	カタスシス兵	4	30	19	29	15	35	17	3	スピア、ハードレザー
⑥	カタスシス兵	4	30	19	29	15	35	17	3	スピア、ハードレザー

BATTLE TACTICS 1 初期配置は前列に戦士、2列目はサポート攻撃

初期配置は前列に攻撃力の強いカイン、ザイオンを配置。2列目はやや攻撃力が落ちるエクサル、遠距離から魔法が撃てるヨハネを置く。最後尾は回復魔法でメンバーをサポートするルカだ。

自軍のターンが始まったらカインとザイオンは中央に移動する。エクサルとヨハネは2人がかりで、④の弓を装備した僧兵を倒そう。カインとザイオンは中央のカタスシス兵を倒し、さらに奥へ進む。ルカはカインの後ろを進み、頃合いを見て回復魔法をかけよう。



ルカが遅れやすいが、前が交戦している間に追いつけばいい。

BATTLE TACTICS 2 序盤は奥に進みすぎないようにする

MAP中央にいるカタスシス兵の武器は槍。2マス離れた場所から攻撃できるため、カインとザイオンでは反撃しにくい。ここは確実に1回ずつ通常攻撃を仕掛けていこう。カインとザイオンのレベル平均が4以上であれば、2回の攻撃で撃退できる。それほど受けるダメージが大きいわけではないので、僧兵を倒したらカインとザイオンはすぐ奥の敵へ向かって進もう。ルカの回復魔法は、奥でダメージを受けピンチになるまでとっておき、2人についていく。④の僧兵はエクサルとヨハネの担当だ。鉄の鎧の置物の前まで僧兵がやってきたら、2人がかりで倒そう。


反撃は狙えない。攻撃するときは、横に回り込むように移動しよう。

BATTLE TACTICS 3 中央に移動して敵を集中させる

MAP右にいる敵3人はバラバラに攻めると戦闘する人数が増えて戦力が分断され、思わぬ損害を出しかねない。カインとザイオンを先頭にして中央を進もう。戦うのは2人で、HPが減ったときのためにルカも後ろを歩くこと。すると敵は中央に集中して移動し、攻撃してくる。そうなったら反撃と通常攻撃で敵を撃破しよう。待機型はBATTLE TACTICS2では防御、BATTLE TACTICS3では反撃にしておく。残りHPが少なくなり、敵が集中攻撃をしてきたら、次のターンでルカの回復魔法をかけておく。また、カインは、イベルの装備しているファルシオンを武器交換しておこう。


イベルを倒せば勝利。集中的に攻撃をして死滅すればバトルは終わりだ。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …12
CT………90
レアアイテム
ファルシオン、グレイブ、マカバイの石、エステルの石
ノーマルアイテム
ポーション、ブルーキュア、ショートソード、革の服

終盤はイベルを死滅させればよいだけなので、1、2ターンで勝負は決まる。となるとターン数を縮めるためには、序盤での戦いで無駄をなくすことが重要になる。上の僧兵は魔法で倒し、中央のカタスシス兵をさっさと片づけよう。奥ではカタスシス兵は放っておいて、カインとザイオンで交互にイベルを攻撃し、確実に倒そう。


2人の連携攻撃で接近戦に持ち込む。

第3章-1 強襲

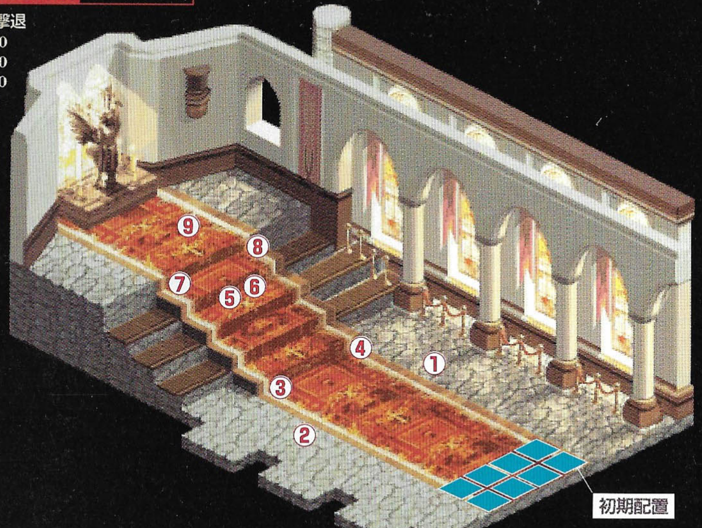
教団の監獄からリリスを救出することに成功したが、ステイエンの弟キロタも直前まで捕らわれていたことを知る。手がかりを求めて教会に行くと、そこには謎の暗殺者による凄惨な現場が広がっていた。唯一の生き残りは、4翼の天使シリアのみ。シリアの情報を元にアウインの教会へ向かうカインたち。今回からステイエンとリリス、シリアがメンバーに参加する。



シリアの戦闘能力は高い。攻守で活躍できる、万能型キャラだ。

アウインの教会 神官戦

【勝利条件】 敵の全撃退
EXP……………4650
MONEY ………2470
BOUNUS ……1000
BIO-POINT …132
+BONUS ……70



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	僧兵	6	34	45	31	23	30	21	3	カトラス、ハードレザー
②	僧兵	6	34	45	31	23	30	21	3	カトラス、ハードレザー
③	僧兵	6	34	45	31	23	30	21	3	カトラス、ハードレザー
④	僧兵	6	34	45	31	23	30	21	3	カトラス、ハードレザー
⑤	僧兵	6	39	39	29	19	34	20	3	ロングボウ、ハードレザー
⑥	僧兵	6	39	39	29	19	34	20	3	ロングボウ、ハードレザー
⑦	神父	7	40	59	26	35	32	23	3	フレイル、ハードレザー、ユディトの指輪／ヒール、ポイゾクラウド、レイキュアー
⑧	神父	7	40	59	26	35	32	23	3	フレイル、ハードレザー、ユディトの指輪／ヒール、ポイゾクラウド、レイキュアー
⑨	司祭	9	57	49	31	38	37	32	3	ジュエルロッド、チェインメイル、愚者の黄金／ヘルゲイザー、メテオフォース

BATTLE TACTICS 1 初期配置は右側に主力を置く

敵の初期配置はバランスよく配置されているが、戦闘開始後はやや右側に移動する傾向にある。そこで出撃メンバーの中から主力になるカインやヨハネを右側に配置しよう。カインの後ろにシリアを配置すると弓で死滅させることができるので便利だ。体力面で不安の残るシリアには、あまり無理をさせないほうがいい。

残りのメンバーは前列に戦士系キャラのザイオン、ステイエン、エクサルを配置する。後列は魔法系キャラのルカとリリスを配置しよう。



このフォーメーションを守り、途中の僧兵を撃破して階段まで前進する。

BATTLE TACTICS 2 初の魔法戦、神父から優先して倒す

神父と司祭は魔法攻撃を連発してくる。特に神父のポイゾクラウドは、前列の戦士系キャラを狙って体力を徐々に削っていくので要注意だ。毒状態になったら、すぐシリアのレイキュアーで回復しよう。そのまま放置して、残りHPが少ない状態で戦うことは危険だ。毒の状態で戦えば、トータルではかなりのダメージを被ることになる。

攻略法としては魔法には魔法で対抗するのが一番だ。こちらが固まっていると敵も固まって行動するので、ヨハネの魔法で一気に攻撃する。特に神父はポイゾクラウドに加えヒールも使えるので、優先して倒さなければならない。他の敵を倒しても、神父にヒールで蘇生させられてしまうのだ。神父を生かしておくと長期戦になり、神父のBPが切れるまで、戦闘が終わらないことになる。ヨハネが魔法で攻撃したら、カインが前に出て神父に近づき、とどめの攻撃を加える。最後はシリアが弓を放ち、後ろから死滅させる。このパターンで司祭と神父を優先して早めに倒しておこう。2ターンかかってしまうが、確実だ。

他のメンバーの半分は司祭への攻撃に参加し、半分は僧兵の攻撃に回す。エクサルやステイエンは、カインより攻撃力が劣るため倒すのに時間がかかるかもしれないが、HPが10を切る前にルカとリリスの回復魔法を使ってやれば死ぬことはないだろう。カインたちが神父や司祭を倒すまでに片づければいいので、あせらず確実に仕留めよう。


神父と司祭は魔法を放ってくる。シリアに回復させながら接近しよう。


混戦では味方に魔法が当たりがち。その前にヨハネは魔法で応戦する。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …13
CT ………120
レアアイテム
パラッシュ、力の酒、知識の水
ノーマルアイテム
ハードレザー、アクス、ポーション、ブルーキュア

手前の僧兵、奥の弓を装備した僧兵のレベルは低い。エクサルやステイエンを使って倒せば、かなりターン数を稼げる。カインやザイオン、ヨハネは神父と司祭を早く倒すことに集中させること。なお、死滅させる要員はシリアやザイオンではなく、エクサルでも充分役割を果たせる。敵や味方の間から斜めに攻撃できるからだ。


主力のカインのレベルは10以上欲しい。

第3章-2 翼たちの衝動

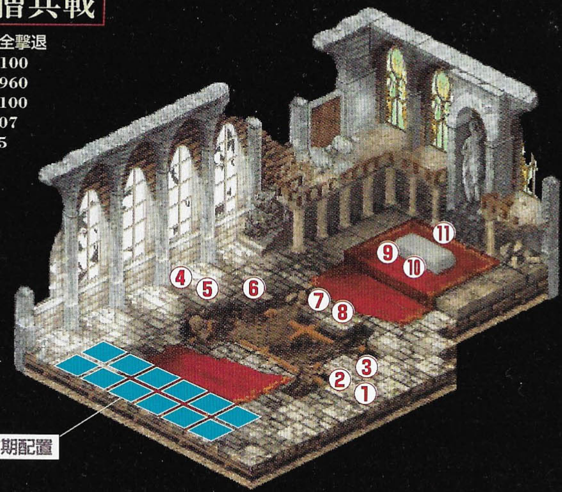
アウインの教会で僧兵たちを撃退したが、マティアもステイエンの弟もそこにはいなかった。僧兵を問いつめていると、ルカの“渇き”が……。本能のおもむくまま暴れるルカを抑えようとするザイオン。呆然とする仲間たち。そのときサイファーパンクから、旧教会跡へ向かえという緊急指令が入る。その旧教会跡では、またもや僧兵が立ちふさがった。



サイファーパンクから偵察の指令が入る。偵察任務だが戦闘になる。

旧教会 僧兵戦

【勝利条件】 敵の全撃退
EXP……………6100
MONEY ………3960
BOUNUS ……1100
BIO-POINT …207
+BONUS ……75



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	神父	7	33	60	36	37	35	33	3	ジュエルロッド、ハードレザー／サンドマン、レイキュアー
②	僧兵	7	48	33	37	24	33	23	3	フルーレ、ハードレザー
③	僧兵	7	40	40	31	30	36	21	3	コレルボウ、ハードレザー
④	僧兵	7	48	33	37	24	33	23	3	フルーレ、ハードレザー
⑤	僧兵	7	40	40	31	30	36	21	3	コレルボウ、ハードレザー
⑥	神父	7	33	60	36	37	35	33	3	ジュエルロッド、ハードレザー／サンドマン、レイキュアー
⑦	僧兵	7	40	40	31	30	36	21	3	コレルボウ、ハードレザー
⑧	神父	7	40	59	26	35	32	23	3	フレイル、ハードレザー、ユディトの指輪／ヒール、ポイゾクラウド、レイキュアー
⑨	神父	7	35	49	33	35	32	19	3	ジュエルロッド、ハードレザー／サンドマン、レイキュアー
⑩	僧兵	7	48	33	37	24	33	23	3	フルーレ、ハードレザー
⑪	司祭	8	44	83	41	54	42	28	3	ウィングロッド、ラメラアーマー、シラの指輪／サナトマグス、サンドマン、ストーンペトラ、メテオフォース、リッチ、レジィゴースト

BATTLE TACTICS 1 初期配置で左右2チームに分ける

中央に大きな窪みがあるため、効率よく敵を殲滅するためには左右に2チーム作るしかない。序盤は左右で敵と戦い、奥で合流するのだ。戦闘が開始すると奥の敵は左に寄るので、左に主力キャラを配置する必要がある。窪みを迂回して、祭壇に着くのはどちらも同じぐらいのタイミングだが、左のチームを狙って奥の敵が襲ってくるのだ。攻撃の主力となるカイン、奥の固まった敵に魔法で一掃するためにヨハネ、そして回復役として念のため2人を配置してルカとリリスをつけておこう。

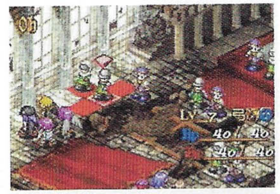


左チームが勝負の分かれ目だ。激しい攻撃を受けるので回復役は2人で。

BATTLE TACTICS 2 魔法で掃討しながら奥へ進む

左右の細い通路ではなるべくダメージを受けず、かつ進軍しながら敵を倒したい。左のチームは中距離からヨハネの魔法で、攻撃しながら進むといいだろう。もし倒しきれなかったら先頭のカインが反撃と通常攻撃で倒していく。なるべく足止めさせられないようにしよう。ルカとリリスで遠くから死滅させ、あとから復活することのないようしておく。

左のチームはキャラを移動して敵が近づいてきたら、攻撃して倒してから移動する。移動しながら確実に倒し、敵を残さないようにする。


MAP中央に障害物があるが、高低差はない。中距離から魔法が届くぞ。

BATTLE TACTICS 3 回復魔法ヒールを唱える神父を最優先して倒す

倒した敵をヒールで何回も復活させる神父はかなりやっかいな敵だ。ヒールを封じるためにも最優先して追いつめよう。

左チームのほうが早く奥に着くが、カイン1人では追いつめることはできない。右チームと連携してはさみ討ちにして倒そう。先に倒しておかないと長期戦になってしまうぞ。合流と同時に神父を倒せれば、あとは全員で総攻撃を仕掛ける。他のメンバーが残った敵と戦っている間、カインとザイオンで次に危険な司祭を早めに倒してしまおう。


神父の退路を断って、直接攻撃する。INTが高いので魔法は効きにくい。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …13
CT………120
レアアイテム
疾風の実、粘り気ある豆、血のボトル、コルルボウ
ノーマルアイテム
ショートボウ、ブルーキュア、イエローキュア、イエローキュア

通路が2手に分かれるので奥へ着くまで、意外と時間がかかってしまう。途中の敵と交戦していては時間がかかってしまうので、魔法と反撃で片づけて先を急ぐ。奥へ着いたら、優先して倒すのは神父。神父を先に倒すことが結果的にターン数を縮めるのだ。あとはメンバー全員による総力戦で戦えば、2～3ターンで全滅させられる。


魔法は攻撃と死滅を狙うこともできる。

第3章-3 癒されぬ渇き

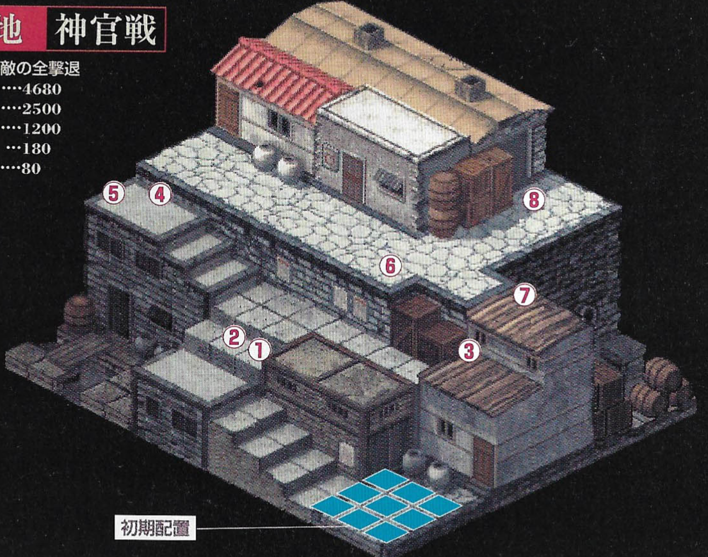
ルカとザイオンはこっそりとサイファーパンクアジトを抜け出す。ここで選択肢が出るが、どちらを選んでも結局、心配で追いかけることになる。白ルートではステイエンの悪魔の調伏の話を聞き、黒ルートではルカの心配をしながら、カイン自身の渇きが語られる。バトルの出撃メンバーはカイン、ヨハネ、ルカ、ザイオン、ステイエンだけになる。



ルカの渇きは強くなっていく。が、渇きで荒れようとも戦闘は可能だ。

裏路地 神官戦

【勝利条件】 敵の全撃退
EXP……………4680
MONEY ………2500
BOUNUS ……1200
BIO-POINT …180
＋BONUS ……80



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	僧兵	9	52	47	41	25	40	34	3	スピア、チェインメイル
②	僧兵	10	65	64	50	38	39	30	3	ダマスカス、神官のローブ
③	僧兵	9	52	47	41	25	40	34	3	スピア、チェインメイル
④	僧兵	9	52	47	41	25	40	34	3	スピア、チェインメイル
⑤	僧兵	9	56	39	41	33	36	26	3	蛇鱗の戦弓、チェインメイル
⑥	僧兵	9	56	39	41	33	36	26	3	蛇鱗の戦弓、チェインメイル
⑦	僧兵	9	45	55	44	37	34	27	3	パラッシュ、チェインメイル／ヒール、ポイゾクラウド、レイキュアー
⑧	僧兵	10	65	64	50	38	39	30	3	ダマスカス、神官のローブ

BATTLE TACTICS 1 戦士系キャラを盾にして移動する

3階層が階段でつながっている構造。一番下から始まり、上を目指して移動することになる。階段も通路も狭く、2人しか並ぶことができない。

配置としてはカインとザイオンを前列にする。2列目からはヨハネ、ルカ、ステイエンを配置する。僧兵は弓や槍などバラエティに富んだ武器を装備している。「スピア」は弱いので武器交換する価値はなく、「蛇鱗の弓」は武器交換できるメンバーがいない。カインとエクサル用に「ダマスカス」を2本武器交換しておこう。


階段を塞ぐ僧兵は移動の邪魔だ。戦士系キャラが片づけながら進もう。

BATTLE TACTICS 2 弓と槍の僧兵は魔法で倒す

弓と槍を装備した僧兵とカインやザイオンは、相性が悪い。剣や斧で反撃できずに、ヒットアンドアウェイ戦法で、こちらばかり一方的にダメージを受けてしまうからだ。しかしステイエンでも少々荷が重い敵だ。

ここはヨハネの攻撃魔法を当てて、2人まとめて倒してしまおう。一発で倒せない場合は、カインとザイオンを先頭にしてルカが回復しながら追いかける。追いつめながら倒れるまで魔法を当てる。最上段に逃げられる前に必ず倒しておこう。最上段に敵が集中するのだけは避けたい。


2人の僧兵は、弓が後ろで槍が前に配置。魔法が当てやすい。

BATTLE TACTICS 3 戦士系キャラの3人が前に出て迎撃する

最上段に固まっていた敵は、倉庫の前を過ぎると急に角まで出てきて攻撃を開始する。なかには魔法攻撃をする僧兵もいるので注意が必要だ。接近する前に戦闘不能にならないように、回復魔法を使って耐えよう。魔法を使う僧兵から倒したいところだが、通路が狭くたどりつくのにも苦労する。戦士タイプのカイン、ザイオン、ステイエンが前に出て攻撃を受けつつ接近し、勝負を決めにかかろう。こちらもヨハネの魔法攻撃で応戦すると一層効果的にまとめて僧兵を倒すことができるぞ。


曲がり角に着くとやっと敵が移動してくれ、接近戦ができるぞ。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …19
CT………130
レアアイテム
盟約証、ラメラアーマー

ノーマルアイテム
ブルーキュア、イエローキュア、血のボトル

このMAPで注意しなければならないのは移動力と高低差。カインやザイオンは僧兵と戦うことで後ろの3人よりも遅れてしまうことがある。かといってHPの低いヨハネやルカを先頭にすることは危険だ。最悪遅れるのはカインかザイオンのどちらか1人にする。そして1人は一身に攻撃を受ける壁役にして、先を急ごう。

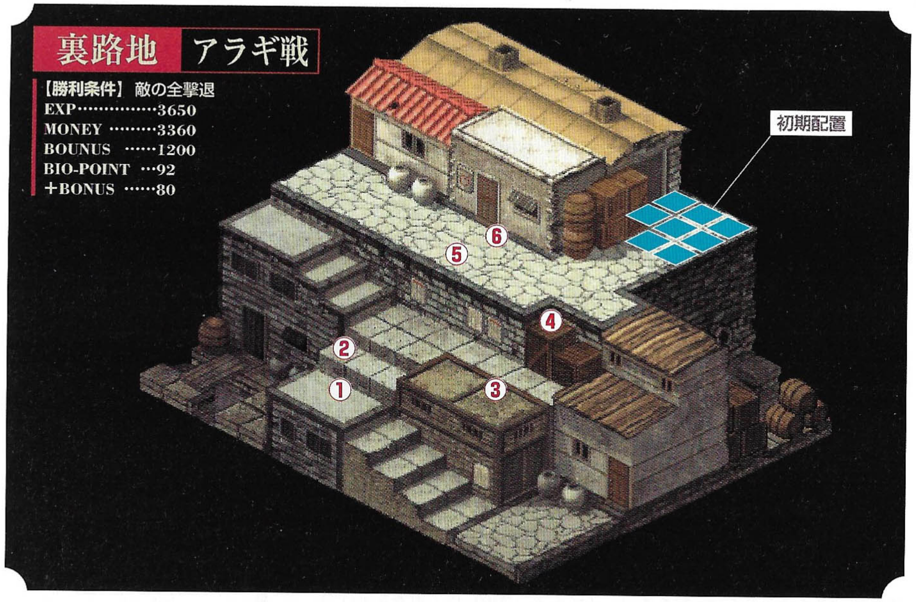

遅れたらこの位置で調整をする。

第3章-4 玩具よ踊れ

ルカの騒動が落ち着いたところで、悪魔の翼を持つアラギが登場。いつも岩塩をかじっているという気味の悪いキャラだ。白・黒どちらのルートでも、ルカがカインに協力していることを聞きつけて見に来たことを語る。さっそくカインにからみ、戦闘になる。第3章-3と同マップでの戦闘となり、出撃メンバーもカイン、ヨハネ、ルカ、ザイオン、ステイエンと同じだ。



アラギは白と黒ルートのどちらでもカインを気に入らないようだ。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	アラギ	13	100	63	64	46	62	34	4	ツバイハンダー、鮮血のローブ、盟約証／パラライスカル、ブラディカース、リッチ、レジィゴースト、ストーンペトラ
②	ならず者	7	45	39	49	28	34	23	3	カツバルゲル、ハードレザー
③	ならず者	8	56	36	48	30	36	25	3	ヘッドアクス、ハードレザー
④	ならず者	8	56	36	48	30	36	25	3	ヘッドアクス、ハードレザー
⑤	ならず者	7	45	39	49	28	34	23	3	カツバルゲル、ハードレザー
⑥	ならず者	7	45	39	49	28	34	23	3	カツバルゲル、ハードレザー

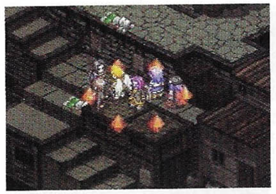
BATTLE TACTICS 1 カインとザイオンを前列に配置して進む

初期配置位置は、第3章-3と逆で上段から。前列にカインとザイオンを配置しよう。そして、すぐ後ろにヨハネ、ルカ、ステイエンを配置する。曲がり角を越えると、角からならず者3人が襲ってくるが、ザコレベルだ。ならず者の装備は剣と斧なので、必ず向こうから移動してきて近接戦闘になる。先頭に配置したカインとザイオンの反撃と通常攻撃でさっさと片づけてしまおう。倒したらそのまま移動して、死滅させるのはルカとステイエンに任せよう。攻撃範囲が広いので、移動しながら死滅させられるぞ。


ならず者のレベルは7か8。移動しながら片づければいい。

BATTLE TACTICS 2 カイン、ザイオン、ステイエンで囲む

アラギは現時点ではかなりの高レベルで強敵。それに加え装備も強力で魔法も豊富。武器は「ツバイハンダー」を装備しているが、盟約証を装備しているので武器交換はできない。魔法攻撃が強力で、特にパラライスカル、ストーンペトラなどのステータス異常を引き起こす魔法がやっかいだ。麻痺はターン中の行動が制限させられ、石化だと一切行動できなくなってしまう。シリアがいないため異常を治せるメンバーがいないので、2～3人が麻痺か石化すると全滅の危機すら訪れる。あらかじめ、3章-3前のサイファーパンクアジトのショップでイエローキュアを買っておくといいぞ。


石化や麻痺は数ターン動けなくなる。早めにアイテムで回復しよう。

作戦としては戦士系キャラによる速攻と囲い込みが一番効果的だ。こちらのほうが数で優位に立てるため、魔法戦よりも肉弾戦で勝負したほうが分がある。戦士系キャラのカインとザイオン、ステイエンでアラギを取り囲み、接近戦に持ち込む。接近戦になるとアラギは当然魔法ではなく、通常攻撃をしてくる。そうなったらこっちのもの、3人でボコボコにしてやろう。ただしアラギのHPは100もあるので、1ターンでは倒せないかもしれない。しかし3人で戦えば最悪2ターンもあれば倒せるので、仲間のHPがそれまで持つように、ルカが回復魔法でフォローする。退路を塞ぎ、3人の連続攻撃による短期決戦で勝負を決めよう。ヨハネは攻撃魔法を仲間に当てないように注意しながらアラギを狙う。また、BPを稼ぐため、とどめは魔法でなく通常攻撃の方がいいだろう。


アラギのHPは100もある。1人より3人がかりのほうが効率的だ。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …11
CT………60

レアアイテム
天誑、血染めの戦鞭

ノーマルアイテム
ブルーキュア、イエローキュア、血のボトル

ターン数を稼ぐためには、途中の階段をショートカットして移動しよう。1番上から2階に移動する際に階段を使っていては、3ターンほど無駄にしてしまう。初期配置から真っ直ぐ進み、木の箱に乗って降りる。そのままアラギのところに着き、一石二鳥だ。アラギはダメージを負うと逃げようとするので、早めに集中攻撃で倒してしまいたい。


回り道をしなくても進むことができる。

第4章-1 a 黒い倶物 b 癒しすら遠ざかる瞬間

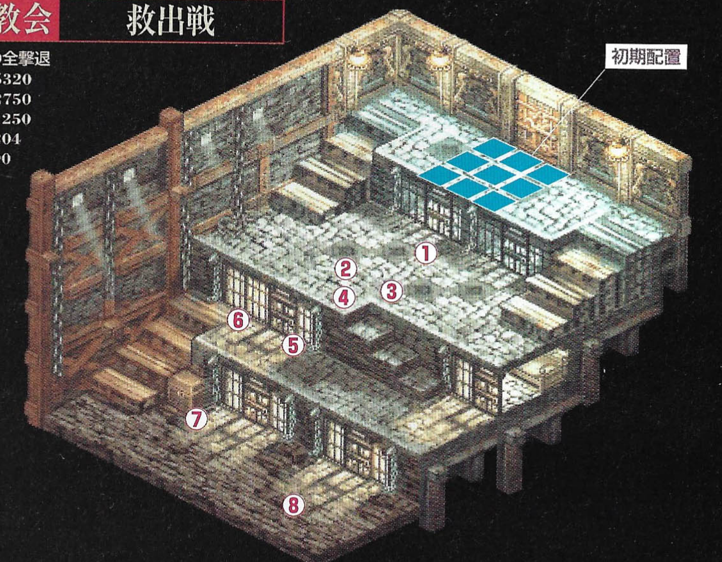
アラギの挑発で翼の力が暴走し、カインは倒れてしまった。ステイエンは、カルディアからの情報で単身キロタの元へと向かう。一方、ルカとザイオンは神官兵に捕らえられてしまった。ここでどちらを先に助けるかでシナリオが分岐する。ステイエンを先に助けるルートではパスカと戦うことになる。ルカとザイオンを選択すれば、次の戦闘で戦力が増えて少し楽になる。



バラバラになってしまう仲間。先にルカを助けるルートのほうが楽だ。

リゴルの教会 救出戦

【勝利条件】敵の全撃退
EXP……………5320
MONEY ………2750
BOUNUS ……1250
BIO-POINT …204
+BONUS ……90



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	パスカ	12	81	41	76	33	46	30	4	エストック、鉄の胸当て
②	兵士	9	61	41	58	23	45	20	3	バトルアクス、チェインメイル
③	兵士	9	61	41	58	23	45	20	3	バトルアクス、チェインメイル
④	天使兵	12	80	62	63	44	45	33	4	ツバイハンター、ボゴミルの鎧／アシドストーム、メテオフォース、リリム、レイキュアー
⑤	護衛兵	10	72	33	62	35	55	10	3	カツバルゲル、チェインメイル
⑥	僧兵	9	65	37	39	30	43	29	3	蛇鱗の戦弓、チェインメイル
⑦	護衛兵	10	72	33	62	35	55	10	3	カツバルゲル、チェインメイル
⑧	天使兵	12	80	62	63	44	45	33	4	ツバイハンター、ボゴミルの鎧／アシドストーム、メテオフォース、リリム、レイキュアー

BATTLE TACTICS 1 パスカと天使兵は全力で倒せ

ステイエンルートでは、いきなり目の前にパスカが配置されている。天使ですら一撃で倒すという攻撃力は凄まじい。他の天使兵や僧兵と比べても20以上は高い。カインですらレベルが同じぐらいでなければ簡単に倒されてしまうだろう。また、すぐ後ろに天使兵が控えており、開始早々階段を降りてすぐ、総力戦とならざるを得ない。パスカが攻撃し、天使兵が回復魔法でフォローするという最悪の組み合わせなのだ。反対に後方の僧兵や護衛兵はたいしたことがないので、ここで全力を出して戦おう。

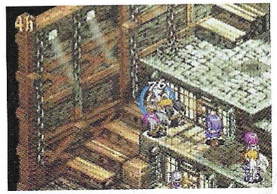
パスカと天使兵を撃破するポイントは、ヨハネの魔法とカインの攻撃だ。パスカを倒すときは1ターンで決めたい。ヨハネが魔法を当てたら、すかさずカインの直接攻撃で倒す。先に魔法だけ当てても、天使兵が回復してしまうので意味がない。倒すときは2人で同じターンに攻撃することが大切だ。倒したらすぐにエクサルとステイエンのどちらかが死滅させる。死滅させないと天使兵の魔法で回復されて、再びパスカの攻撃を浴び続けることになるからだ。パスカを必ず死滅させてしまうことが重要だ。パスカを倒したら次は兵士と天使兵。兵士は問題ないが、天使兵は魔法を使うやっかいな敵。ヨハネの魔法を惜しみなく使い、全力で攻撃しよう。うまく照準を合わせれば2人以上同時に攻撃できるはずだ。あとはカインやステイエンがとどめの攻撃を加えれば倒せる。ルカを先に助けるルートだとパスカはおらず、天使兵を優先して倒せばいいので楽な戦闘となる。


パスカの相手は翼のない人間には荷が重い。カインが戦うようにしよう。


ヨハネだけでなくシリアも攻守で活躍する。魔法中心で戦わせよう。

BATTLE TACTICS 2 最後に残った天使兵を迎え撃つ

最下層の天使兵もヒールを連発するので、早めに倒さなければならない。中段の護衛兵や僧兵を倒しても死滅させないとすぐヒールで回復してしまうのだ。そこで中段の護衛兵と僧兵はステイエンとエクサルにまかせて、カインは天使兵を目指して先行させよう。すると天使兵は他の敵の回復に集中できなくなるので、結果的に早く倒せることになる。天使兵の回復魔法さえなければ僧兵などはただのザコだ。ステイエンを先に助けるルートではルカがいないので、自軍の回復はリリスをフル活躍させよう。


天使兵は魔法で回復してしまう。カインだけでキツイなら魔法で援護を。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …19
CT………120
レアアイテム
力の酒、知識の水、疾風の実、粘り気ある豆
ノーマルアイテム
ポーション、ブルーキュア、イエローキュア

ステイエンのルートではルカとザイオンがいないため、大幅に戦力ダウン。そこで攻撃の主力となるのはカインとヨハネ。レベルが11以上ないと厳しいだろう。そしてシリアとリリスもレベル10ぐらいあればかなり戦いは楽になる。リリスはBP9でヒールを使えるので、回復役として重宝する。自由戦闘でメンバーの底上げをしておこう。


カインのレベルを重点的に上げておく。

第4章-2 a 再会 b 再会

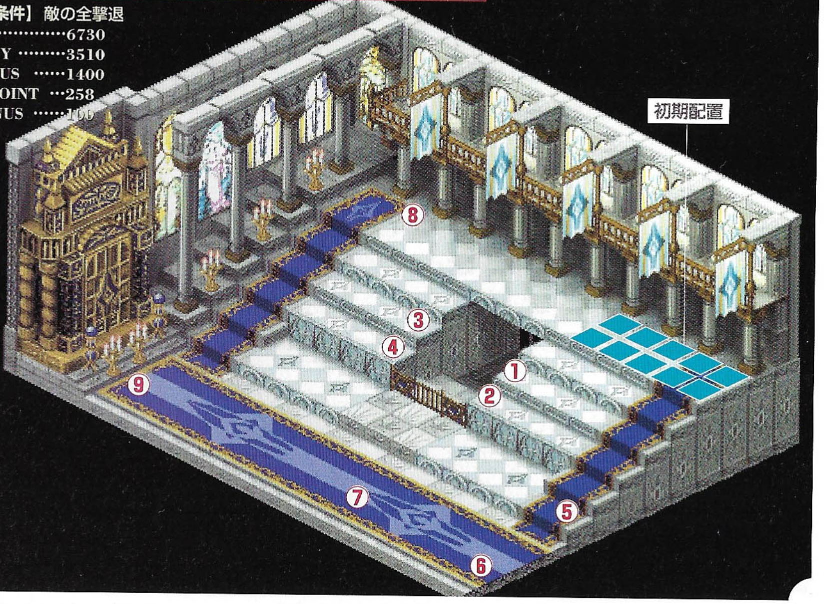
片方の仲間の救出に成功したものの、残りの仲間とインセストはサンバルテルミ教会で生け贄にされそうになる。教会では儀式が始められており、キロタや仲間の姿もそこにあった。そして最上段にはマティアが！　マティアの姿を見て、平静を失うカイン。そして、儀式を行う神官の中にベイルの姿を見つける。カインは翼を広げ、儀式の中へ突撃する。



マティアとベイルの姿を発見したカインは正気を失い、暴走する。

サンバルテルミの教会 サンバルテルミ戦

【勝利条件】敵の全撃退
EXP……………6730
MONEY ………3510
BOUNUS ……1400
BIO-POINT …258
＋BONUS ……100

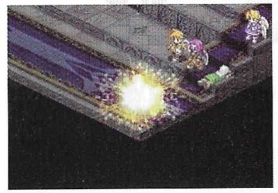


ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	僧兵	11	63	53	67	30	52	23	3	エストック、ラメラアーマー
②	天使兵	12	65	38	58	38	56	30	3	カツバルゲル、スペロニの鎧
③	僧兵	10	55	53	40	41	41	33	3	蛇鱗の戦弓、神官のローブ
④	僧兵	10	55	53	40	41	41	33	3	蛇鱗の戦弓、神官のローブ
⑤	僧兵	11	63	53	67	30	52	23	3	エストック、ラメラアーマー
⑥	僧兵	10	55	53	40	41	41	33	3	蛇鱗の戦弓、神官のローブ
⑦	天使兵	12	65	38	58	38	56	30	4	カツバルゲル、スペロニの鎧
⑧	僧兵	11	63	53	67	30	52	23	3	エストック、ラメラアーマー
⑨	神官兵	13	64	87	58	55	44	41	3	スリーテイルズ、ボゴミルの鎧／アストラル、ヒール、リリム、ルリックヒール、レイキュアー

BATTLE TACTICS 1 右チームは移動しながら僧兵を倒す

前ステージで救出した仲間がこのステージから合流する。第4章-1aならルカとザイオンが、第4章-1bならステイエンが加わる。右のほうが敵が多いが、主力のカインの反撃と魔法で応戦する。分散している敵をそれぞれ倒すのではなく、移動しながら敵を片づけていけばOKだ。囮役はHPの高いカインがいいだろう。カインが中央を歩き僧兵を引きつける。まずは魔法を浴びせ、近づいてこない場合は再度弓か魔法を当てておびき寄せよう。HPを減らした敵が攻撃してきたら、カインの反撃で応戦すれば楽に倒せる。


魔法で接近してきても、反撃で倒せるぐらいまでHPを削っておく。

BATTLE TACTICS 2 僧兵の弓の潜在、ガープは逆にチャンス

弓を装備した僧兵は潜在攻撃を使ってくる。ガープは対象のキャラの位置と入れ替える技だ。この技のせいで本来なら後ろにいるべき魔法系のキャラが前に出されてしまうことがある。しかも、味方の中心に敵が突然現れるため魔法を使いにくいこともある。しかし、その反面本来遠距離で戦うべき弓の僧兵が接近してくるチャンスでもある。左チームは固まって移動し、僧兵が入れ替わったら戦士系キャラの直接攻撃で一気に叩いてしまおう。入れ替わったキャラは無理をせず、再びこちらに合流すればいい。


いきなりキャラが入れ替わる。魔法系キャラは後ろに再度移動しよう。

BATTLE TACTICS 3 残った神官兵を合流して倒す

最後に残った神官は、挟み撃ちにしないと逆方向に逃げてしまう。まずはうまく左右で敵を倒したら、足並みを揃えて左下に移動する。あとは合流して、袋叩きにするだけだ。しかしこの神官兵はヒールを使うことができるため、足並みが乱れて、誰かが先に攻撃すると回復されて逃げられる可能性もある。左右のチームから戦士系キャラを2人ずつ選んで、慎重に追いつめるように移動する。たどりついたら回復される前に全員で総攻撃。回復する隙を与えないように、1ターンで倒してしまおう。


追いつめれば神官兵は移動できない。逃げ道を塞ぐことが重要だ。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …14
CT………100
レアアイテム
盟約証、座天証

ノーマルアイテム
ハイポーション、ブルーキュア、イエローキュア

バランスよくチームを分け、移動しながら倒していけば楽にSランクが取れる。目指す位置は左下の神官兵だ。右のほうが敵が多いので、右に主力のカイン、ヨハネを配置しよう。左のチームは戦士系キャラを2人配置する。エクサルとザイオンかステイエンを配置する。そして2つのチームに回復役として、ルカ、リリス、シリアを置く。


僧兵には、遠距離から魔法で攻撃する。

第4章-3 永劫の緋色

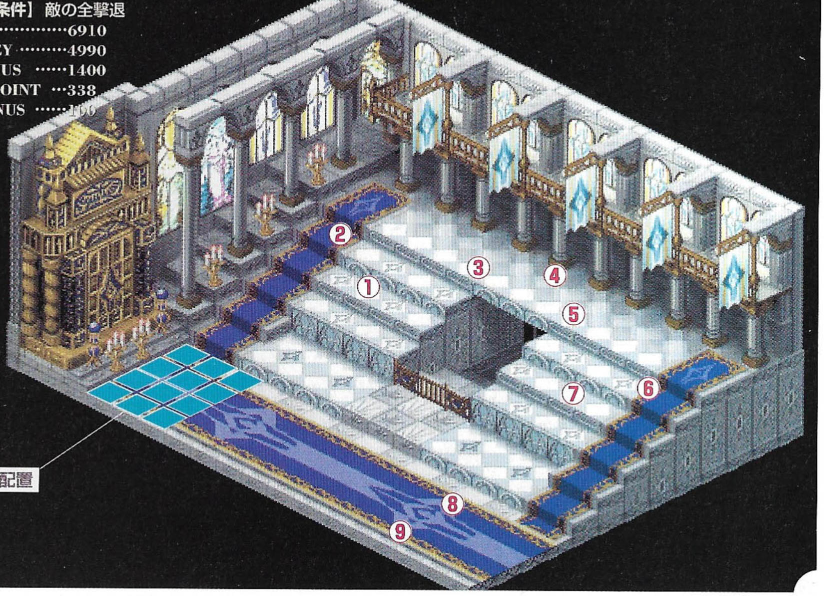
サンバルテルミ教会で全員の仲間を救出することに成功。ようやくルカ、ザイオン、ステイエンの全員が合流する。しかしマティアたちすべてのインセストは、ベイルと共に祭壇室へ連れ去られてしまう。特にマティアは特別扱いで、司祭によればメギドの大贖の任務を持つインセストなどという。怒るカインは追いかけるが、その前には、またもや神官兵が立ちふさがる。



やっと全員集合。戦闘終了後にレベルを上げて調整してやろう。

サンバルテルミの教会 司祭戦

【勝利条件】 敵の全撃退
EXP··············6910
MONEY ·········4990
BOUNUS ······1400
BIO-POINT ···338
+BONUS ······100



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	僧兵	10	55	53	40	41	41	33	3	蛇鱗の戦弓、神官のローブ
②	エシュロン兵	13	61	81	73	40	51	39	4	ツバイハンダー、ラメラアーマー
③	神官兵	13	64	87	58	55	44	41	3	スリーテイルズ、ボゴミルの鎧／アストラル、ヒール、リリム、ルリックヒール、レイキュアー
④	エシュロン兵	13	69	66	66	44	33	42	4	ダーマナイフ、ラメラアーマー
⑤	神官兵	13	64	87	58	55	44	41	3	スリーテイルズ、ボゴミルの鎧／アストラル、ヒール、リリム、ルリックヒール、レイキュアー
⑥	エシュロン兵	13	61	81	73	40	51	39	4	ツバイハンダー、ラメラアーマー
⑦	僧兵	10	55	53	40	41	41	33	3	蛇鱗の戦弓、神官のローブ
⑧	天使兵	12	65	38	58	38	56	30	4	カツバルゲル、スペロニの鎧
⑨	天使兵	12	65	38	58	38	56	30	4	カツバルゲル、スペロニの鎧

BATTLE TACTICS 1 主力チームは階段上の敵を狙う

やっかいな敵は階段上に並んでいる神官兵2人だ。近くにいるエシュロン兵を倒しても、ヒールで回復されてしまう。エシュロン兵から受けるダメージもかなり大きいので、主力メンバーを早々に神官兵に向かわせよう。前衛はカインとザイオンが適任。その後ろにヨハネ、ルカ、シリアの魔法を使える3人を加える。魔法使いのルカとシリアは、カインとザイオンの回復役にあてる。残ったステイエンとエクサルは、階段下の天使兵2人の担当だ。サポート役にはリリスをつけてあげよう。



右端にステイエンたち、上にカインたちを配置しよう。

BATTLE TACTICS 2 画面下の敵はノーマルな人間主体で戦え

ステイエンとエクサルは、右端に配置された天使兵2人を倒すだけでOKだ。階段上の敵はカインのチームに任せてしまおう。天使兵2人だけなら、ステイエンとエクサルだけでも倒せるはずだ。特に天使兵は、エクサルと同じく攻撃範囲が9マスの横斬りタイプ。エクサルなら反撃ができる。エクサルとステイエンのレベルが足りず、天使兵に力負けするようならリリスのアストラルで補ってやるといい。1ターンで決める必要はない。カインたちが階段上の戦いに決着をつけるまでに、倒せばいいのだ。


リリスのアストラルでパラメータを上げて戦えばかなり楽だ。

BATTLE TACTICS 3 階段上の神官を優先して倒す

カインたち主力は、階段上の神官兵とエシュロン兵を倒すことが役目だ。ヒールで回復され、STRの高いエシュロン兵の攻撃を受け続けると、カインとザイオンでも撃破されてしまう。必ずヒールを使う神官兵から優先して倒そう。カインとザイオンが突っ込んで攻撃し、倒しきれなかったらヨハネ、ルカ、シリアの魔法で追い打ちをかければいい。あとは、残ったエシュロン兵を倒すだけだ。ルカは回復にまわって、ヨハネとシリアは魔法で攻撃。カインとザイオンはそれぞれ1人ずつを相手にする。


乱戦になっても、神官兵を先に倒す。エシュロン兵は放っておく。

Sランクへの道

獲得条件
ターン ···12
CT·········80
レアアイテム
翠魔鏡、神座のローブ
ノーマルアイテム
ハイポーション、ブルーキュア、イエローキュア

Sクラス獲得のためには階段をスムーズに移動し、階段上の敵を素早く倒さなければならない。カギになるのは、カイン率いる主力チームの動きだ。階段の僧兵とエシュロン兵は魔法で片づけよう。カインとザイオンは階段上まで移動を優先する。神官兵を倒したら、エシュロン兵を倒す。順番を間違えないようにしよう。


移動が重要。戦闘は魔法で済まそう。

第4章-4 すれ違う願い

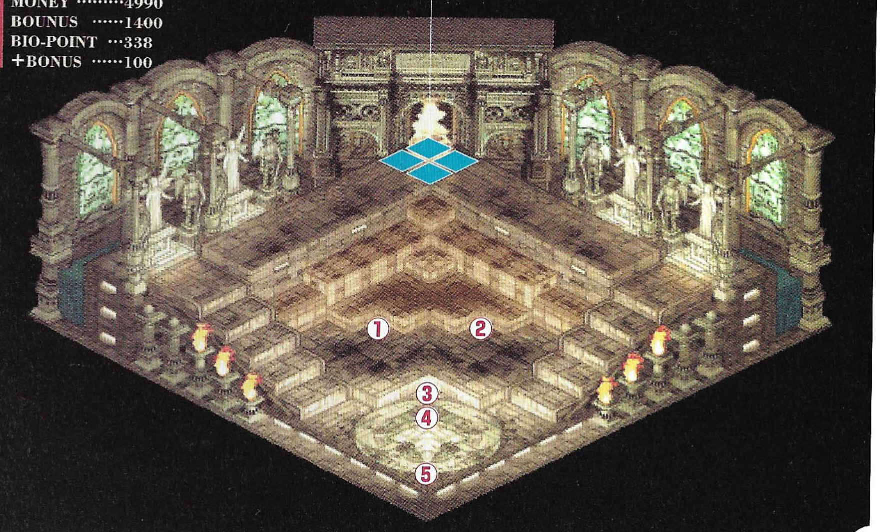
神官兵や天使兵との戦いを終えると、教会内はパニックに。どさくさに紛れてアラギが登場し、カインにマティアが奥にいることを告げる。一方、仲間たちは崩れ落ちる集会場から避難していたが、シリアだけは強い波動を感じ奥に向かう。奥にはインセストの儀式を護るため、ベイルが待ちかまえており、カインとシリアの2人は、マティアをめぐり対峙する。



シリアもインセストだった。そしてベイルの妹であることが明らかに。

サンバルテルミ教会地下施設 ベイル戦

【勝利条件】敵の全撃退
EXP……………6910
MONEY ………4990
BOUNUS ……1400
BIO-POINT …338
+BONUS ……100



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	僧兵	3	25	25	23	18	20	14	3	ショートソード、ローブ
②	僧兵	3	25	25	23	18	20	14	3	ショートソード、ローブ
③	神官兵	8	47	28	55	32	39	37	4	スリーテイルズ、ボゴミルの鎧
④	天使兵	12	80	62	63	44	45	33	4	ツバイハンダー、ボゴミルの鎧／アシドストーム、メテオフォース、リリム、レイキュアー
⑤	ベイル	15	100	88	79	50	56	60	4	刀、ヨアキムの鎧、盟約証／アストラル、ルリックガード、ルリックソード、ルリックヒール、ルリックレイ

BATTLE TACTICS 1 カインとシリア、2人で中央を下に進む

出撃メンバーはカインとシリアのみ。2人のレベルが15以上は欲しいところだ。特にカインは第5章で戦線離脱してしまうので、ここまでにできる限りレベルを上げておきたい。カインが先陣を切って移動し、シリアは後ろから回復魔法で補助をする。下に着くまでに、僧兵2人と神官兵を倒しておこう。ここで注意しなければならないのは、シリアを使って死滅させておくことだ。ベイルが回復魔法を唱えることができるので、後々復活させられることがあるのだ。ただ1人だけ僧兵を残しておくこと。

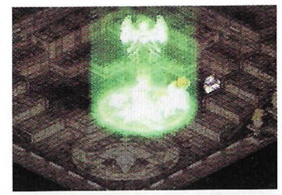

シリアの弓は先制攻撃や死滅など使い道は多い。STRも伸ばしておこう。

BATTLE TACTICS 2 対ベイル戦はシリアがカギになる

ベイルの攻撃は魔法が中心になる。他の敵が残っていれば回復行動を優先する。ベイル以外の敵はしつこく直接攻撃をしかけてくる。ベイルは基本的に離れて行動するので、彼と戦う前にまず天使兵を片づけてしまおう。カインの攻撃とシリアの魔法か弓を使って、1ターンで倒すこと。もちろん死滅まできっちり倒しておかなければならないぞ。

あとに残った強敵はベイルだけだ。ベイルは倒れた敵の回復を優先して、自らはなかなか攻撃してこない。倒れた僧兵がいると回復をして、ターンを終えてしまうのだ。そこでその特徴を逆手にとって、レベルの低い僧兵を残しておく。するとベイルはその僧兵を回復し、うろうろと移動する。その隙をついて、カインが近づき攻撃しよう。僧兵から攻撃を受けるが、しょせんはレベルの低いザコなのでダメージは少ない。HPが高く一撃で倒せないので、シリアの魔法と弓でサポートする。カインが倒れたら回復、それ以外は弓でダメージを与えていけば、必ず倒せる。シリアのINTとSTRを同じぐらい成長させて、どちらも戦闘で使い物になるぐらいまで育てておくと便利だ。しかし、シリアをどちらかに偏るように成長させていた場合は、ポーションなどのアイテムでフォローしよう。

敵はレベルの低いザコばかりで装備も低レベル用ばかりだが、ベイルだけは強力な「刀」を装備している。ただし、残念ながら盟約証を装備しているので武器交換はできない。何度ラウムを仕掛けてもムダなので注意。


ベイルはほぼ確実に魔法を使う。ついでに回復してくれることもある。


隙を突いて攻撃。ベイルは攻撃することもあるので、待機型は反撃で。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …18
CT………80
レアアイテム
冥血のボトル、シラの指輪、フミリアティ
ノーマルアイテム
ハイポーション、ブルーキュア、イエローキュア

高低差が多く広いMAPなので、移動にターン数を費やしやすい。特にカインは苦労するだろう。このステージで活躍するのは、シリアの弓だ。ベイルに離されたときや、僧兵や天使兵などに先制攻撃できる。また、離れた場所からの死滅もできる。弓での攻撃とカインと攻撃を使い分ければ、移動する手間が省けターン数が縮まるぞ。

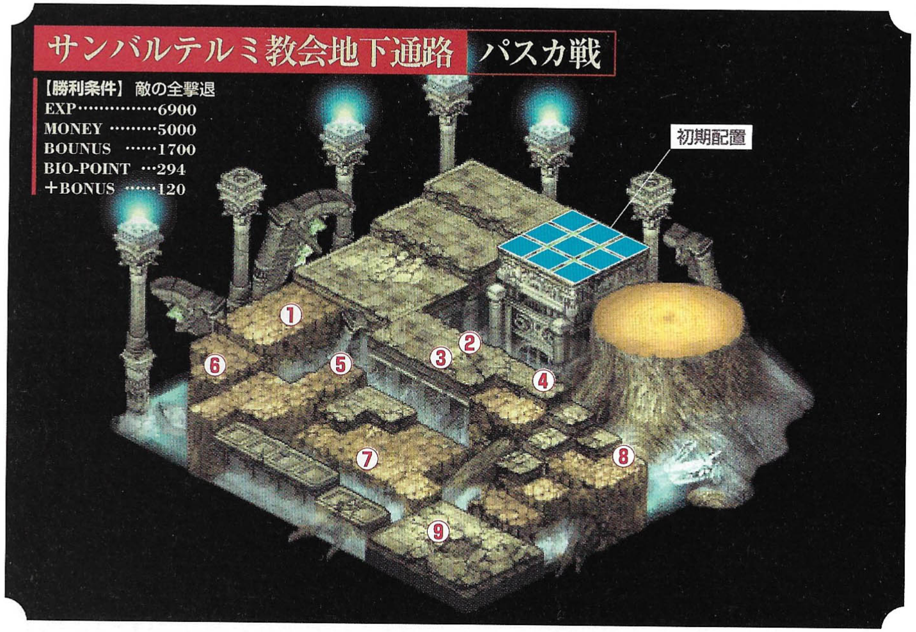

魔法を使う敵には、弓の攻撃が有効だ。

第4章-5 流れ落ちる砂粒

儀式の阻止に成功するものの、世界樹は枯れ始め建物は崩壊寸前。カインは、ベイルを守ろうとするカルディアの捨て身の攻撃で意識を失ってしまう。ステイエンたちは人質となっていたキロタを救出。リリスはキロタとの再会を果たすが、崩れた建物によってケガを負ってしまう。混乱の中、突如、現れたパスカとの戦闘は、カインとリリスを欠いて戦うことになる。



崩れゆく神殿。カインとリリスを欠くが、キロタが新しく参加する。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	僧兵	12	69	55	66	44	45	25	3	エストック、逢魔のローブ
②	僧兵	12	69	55	66	44	45	25	3	エストック、逢魔のローブ
③	僧兵	12	69	55	66	44	45	25	3	エストック、逢魔のローブ
④	僧兵	12	65	59	47	43	45	35	3	蛇鱗の戦弓、逢魔のローブ
⑤	僧兵	12	65	59	47	43	45	35	3	蛇鱗の戦弓、逢魔のローブ
⑥	エシュロン兵	13	69	66	66	44	33	42	4	ダーマナイフ、ラメラアーマー／サンドマン、レイキュアー
⑦	エシュロン兵	13	69	66	66	44	33	42	4	ダーマナイフ、ラメラアーマー／サンドマン、レイキュアー
⑧	パスカ	14	78	68	68	50	49	58	4	スコーピオン、鉄の胸当て／ノースレイス、パラライスカル、ブラディカース
⑨	パスカ	14	89	50	75	40	59	38	4	カリンガ、鉄の胸当て

BATTLE TACTICS 1 左側の敵は弓と魔法で攻撃する

初期配置は前列がザイオン、ステイエン、エクサル。後ろにルカ、シリア、ヨハネだ。キロタはまだ参加したばかりで弱いので、前線に出さなくていい。HPが低く攻撃力も弱いので、戦力となるのは5章以降と考えよう。ターンが始まったら右下のルートに進む。左側の敵にいちいち全員で移動して戦力を割く必要はない。ルカやヨハネの魔法とシリアの魔法で倒してしまおう。ただし奥にいる天使兵は自分からは出てこないので、誰かを向かわせる必要がある。弓でサポートの攻撃をして、エクサルを戦わせよう。サポートがあればエクサル1人でも充分だ。


障害物を挟んでも魔法なら届く。わざわざ近づく必要はないぞ。

BATTLE TACTICS 2 パスカを階段におびき寄せる

下層には僧兵とエシュロン兵、そしてパスカが2人。パスカの攻撃力はかなり強い。STRが68と75もある。2人から連続で攻撃を受けると簡単に倒されてしまうだろう。そして、エシュロン兵や僧兵は容赦なく死滅攻撃をしかけてくるので、まとめて相手をすると危険だ。戦うときは相手の戦力を分断して、戦わなければならない。パスカを1人減らせば、後の戦いが楽になるので、パスカを1人だけおびきだすことが重要になってくる。

まず下層に降りる階段状の場所の手前で待機していると、パスカが1人で攻撃をしかけてくる。この場所でパスカを1人だけおびき寄せるのだ。階段を降りてしまうとあっという間にパスカたちが群がってくるので、必ず1歩手前でパスカが来るのを待つこと。最下層に着くには自軍キャラは2ターンかかるが、パスカは移動力が4もあり1ターンで寄ってくる。攻撃されたらルカが回復し、次にシリアが弓で攻撃をする。ザイオンがとどめに攻撃すればOKだ。あとはルカ、シリア、ザイオンの順に行動して1人ずつ戦い、僧兵とエシュロン兵を倒す。このパターンを守れば限られたメンバーでも勝つことができるぞ。また、最初のパスカからは「スコーピオン」を、最後にパスカを倒すときは「カリンガ」を武器交換しておこう。


大ダメージを食らうので、攻撃をする前にルカの魔法で回復する。


地形的に魔法の範囲が限られてしまうので、弓を有効活用しよう。


ザイオンがとどめを差せば、パスカに反撃されることなく倒せる。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …18
CT………130

レアアイテム
血の盟約証、藍のメダル

ノーマルアイテム
ハイポーション、ブルーキュア、イエローキュア

左側の敵を魔法と弓で倒しているとルカとシリアが遅れ、ザイオンだけが先行して進みがちだ。だがザイオンが先走ると、パスカたちの集中攻撃を受けて取り返しのつかないことになる。CTの条件が130もあるので時間の余裕はある。ザイオンは階段の手前で少し待ち、合流してから降りて、本格的にパスカと戦うようにしよう。

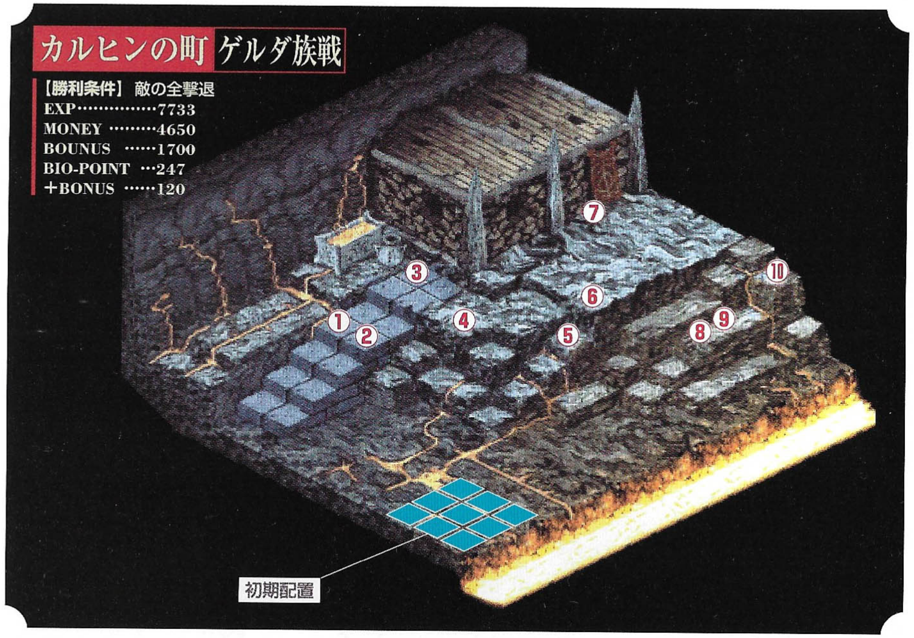

ルカは魔法のペース配分を考えること。

第5章-1 風よ怨嗟の声を聴け

サンバルテルミ教会が崩壊し、ルカの導きにより地下へと脱出。暗いトンネルを抜けると、そこは黒い翼を持つ悪魔たちが暮らしている地下世界だった。カインとリリスはルカの実家でケガの手当を受け、戦線から一時離脱する。しかし悪魔の部族ファリオ、ゲルダとカルヒンの対立に巻き込まれてしまう。カルヒンの町にはショップがあり、自由戦闘も行える。



カルヒンに着いたら、神座のローブとスペロニの鎧を買っておこう。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	ゲルダ族	14	80	45	63	51	57	35	4	月桂樹の戦弓、ヨアキムの鎧
②	ゲルダ族	14	73	70	61	50	53	32	4	カツバルゲル、ヨアキムの鎧／アシドストーム、ヴァンクラウド、ポイゾクラウド
③	クルサード兵	12	59	50	53	57	38	32	4	インドラクロス、ヨアキムの鎧
④	クルサード兵	13	63	33	54	50	51	28	4	ヘッドアクス、ヨアキムの鎧
⑤	ゲルダ族	14	73	70	61	50	53	32	4	カツバルゲル、ヨアキムの鎧／アシドストーム、ヴァンクラウド、ポイゾクラウド
⑥	クルサード兵	12	59	50	53	57	38	32	4	インドラクロス、ヨアキムの鎧
⑦	ゲルダ族	14	80	45	63	51	57	35	4	月桂樹の戦弓、ヨアキムの鎧
⑧	クルサード兵	13	63	33	54	50	51	28	4	ヘッドアクス、ヨアキムの鎧
⑨	クルサード兵	13	63	33	54	50	51	28	4	ヘッドアクス、ヨアキムの鎧
⑩	クルサード兵	12	59	50	53	57	38	32	4	インドラクロス、ヨアキムの鎧

BATTLE TACTICS 1 ②と⑤のゲルダ族から倒す

戦闘が始まって、まずやっかいな敵が②と⑤の魔法を使うゲルタ族の2人だ。ヴァンクラウドやポイゾクラウドなどの魔法を使ってくる。初期配置のまま進み、固まった状態で魔法攻撃を受けてしまうと、大量のメンバーがダメージを受けることがあるので危険だ。状態異常を引き起こす魔法を使われる前に倒しておこう。左右の2手に分かれ、魔法と通常攻撃で一気に攻撃する。戦士系キャラは接近して魔法を封じる。このステージでは魔法を使うのがこの2人だけなので、後の戦闘が楽になるぞ。


魔法攻撃をまとまった形で受けると非常に不利だ。速攻で倒すべし。

BATTLE TACTICS 2 上の敵に魔法で遠距離攻撃を仕掛ける

階段状の石畳を上がると、ゲルダ族とクルサード兵がまとまって、待ちかまえている。魔法を使う敵こそいないものの、弓を使った遠距離攻撃を仕掛けてくる。1番上は小さな広場になっており、高低差が少なく範囲が広い魔法が効果的だ。ヨハネとルカの攻撃魔法で一網打尽にしてやろう。

まず敵が集まっている状態の場所へ移動する。近接とはいかないまでも、魔法の射程距離まで移動してから魔法を使えば、当てやすいぞ。オススメの魔法は、範囲が広く威力が強いヨハネのヴァンクラウドだ。


ヨハネのヴァンクラウドは範囲が広い。レベルを13以上に上げておこう。

BATTLE TACTICS 3 最後は接近戦でケリをつける

魔法だけの攻撃では敵が残ってしまうことがある。ヨハネとルカが先に上層に上がって攻撃してしまうと、次のターンで逆襲にあってしまう。ヨハネとルカのすぐ後ろにザイオンやステイエンをつけるようにしよう。ステイエンの槍なら少し離れたところの敵にも攻撃が届くので、便利だ。メンバーの成長の具合によっては、シリアとキロタによる援護射撃も有効だ。ゲルダ族の「月桂樹の鞭」の潜在を封じるには、ルカに武器交換させてしまえばいい。武器も奪えて一石二鳥だぞ。


ゲルダ族は潜在攻撃ゼイルナを使ってくるので残すとやっかいだ。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …12
CT………90
レアアイテム
血の盟約証、紫のメダル

ノーマルアイテム
ハイポーション、ブルーキュア、イエローキュア

左右と上に敵が配置され、どのように移動するのか悩むところ。左右の敵の武器は剣と鞭なので基本的に接近戦となり、上の敵は遠距離攻撃や魔法が中心の戦いとなる。左右から近づいてくる敵をザイオンやエクサルが倒しながら上に移動し、上についたら魔法攻撃。HPの残りに注意して、こまめに回復しながら進むように。


上の敵は魔法と攻撃で一気に倒すべし。

第5章-2 絡みつく汚泥

略奪するゲルダ族を撃退させたルカは怒りに我を忘れる。カルヒン族の長老ウンダとルカの父親テルガは、悪魔の翼とルカについて語る。ファリオとゲルダは禁断の子と呼ばれる悪魔の子を産み、インセストにより渇きのない優れた悪魔を産み出そうしていた。ルカは単身クルサードの本部に直談判に乗り込んでしまう。この戦いにルカが敗れてもストーリーは進行する。



カルヒン村の長老ウンダ。参戦はしないが、ストーリーの鍵をにぎる。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	ゲルダ族	15	100	83	71	62	75	41	4	カツバルゲル、ヨアキムの鎧／アシドストーム、ヴァンクラウド、ポイゾクラウド
②	ゲルダ族	15	100	83	71	62	75	41	4	カツバルゲル、ヨアキムの鎧／アシドストーム、ヴァンクラウド、ポイゾクラウド
③	ゲルダ族	15	100	83	71	62	75	41	4	カツバルゲル、ヨアキムの鎧／アシドストーム、ヴァンクラウド、ポイゾクラウド
④	クルサード兵	12	59	50	53	57	38	32	4	インドラクロス、ヨアキムの鎧／アシドストーム、ヴァンクラウド、ポイゾクラウド
⑤	ゲルダ族	15	105	57	72	55	80	39	4	月桂樹の戦鞭、ヨアキムの鎧

BATTLE TACTICS 1 ルカ1人で出撃する

ルカの孤独な戦いが始まる。戦闘の前に準備することがいくつかある。まず、第5章冒頭の自由戦闘でルカのレベルを19程度まで上げておく必要がある。ルカはINT中心に育て、一撃必殺の魔法で敵を倒せるまでに、魔法を強化しておきたい。そして、第5章冒頭のショップでは回復用のポーションを買い込んでおくこと。回復魔法を使っている暇はないぞ。そして武器は月桂樹の鞭を装備しておこう。防具は神座のローブを装備し、INTを上げておく。ルカは直接攻撃より、INTを上げて魔法中心に戦ったほうが強いぞ。



INT中心に育てた場合のルカ。魔法のほうが使い勝手がいい。

BATTLE TACTICS 2 魔法とポーションを駆使して戦う

敵の構成は5人だが、戦闘になるのは4人。④のクルサード兵は奥までいかなければ、戦わずに済むぞ。無駄な戦闘は避け、リーダーとその周りのゲルダ族を狙おう。バトル開始後、ルカを上層目指して移動させる。すると、ゲルダ族は4人で上に固まるように移動するはずだ。ルカが2つ目の階段を上ると、いよいよ最初のゲルダ族と接触する。

まずは先制攻撃を魔法で行い、ゲルダ族を1人減らそう。ゲルダ族に接近される前に、先制攻撃で魔法を使って倒すこと。ゲルダ族はルカが階段に上ると、奥から移動してきて直接攻撃をしかけてくる。特に注意しなければならないのが、⑤のゲルダ族による潜在のゼイルナだ。食らったら移動しないでその場に踏みとどまり、戦うこと。自軍のターン内での行動が限られてしまうため、移動にターンを費やすのはもったいないぞ。ゲルダ族は攻撃力が高く、連続で受けるとあっという間にやられてしまう。⑤のゲルダ族は一番最後に倒し、ほかのゲルダ族を先に倒してしまおう。リーダーを先に倒したいが、周りのゲルダ族にやられてしまっては元も子もない。自分のターンになったら魔法で一人ずつ確実に減らし、アイテムでHPを回復する。ルカのレベル上げて、攻撃魔法で一発で倒せるようになっていれば、勝機はある。待機型は防御にして、絶対に戦闘不能にならないようにしておくといいだろう。ルカ1人で厳しい戦いだが、魔法で攻撃してから、ポーションで回復するというパターンで敵を減らしていけば勝てるはずだ。


先制攻撃は非常に重要。4人同時には戦えないので、早く頭数を減らす。



アイテムを使ってHPを回復すれば、BPの消費を抑えられる。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …999
CT ………999

レアアイテム
妖紀の戦鞭、銀のメダル

ノーマルアイテム
ハイポーション、エリクサー

非常に厳しい戦いであるため、まず死なないことが先決だ。そのためにはアイテムと魔法が重要になる。1発の魔法で倒すことができないと勝利すら難しい。ゲルダ族を1人ずつ相手にしていては間に合わないので、2人まとめて魔法で倒す。前に出るとゲルダ族も向かってくるので、思い切って攻め込んで倒す。ここはAランクでも構わない。


一撃で倒すことが必須条件になるぞ。

第5章-3 彼ノヒトを護らせ賜え

1人でクルサード軍と戦ったルカと仲間が合流。ザイオンは傷ついたルカを見て憤る。前の戦いで勝利か敗北のどちらでも、もう一度戦うことになる。メンバーがそろっているので、今度は逆襲してやろう。前の戦いで得た経験値は、ルカに独り占めさせずに、この戦いが終わった後、他のメンバーのレベルアップにも使うといいだろう。



村の略奪を止めるため、反逆するルカとザイオン。本当は優しいのだ。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	ゲルダ族	15	105	57	72	55	80	39	4	月桂樹の戦鞭、ヨアキムの鎧
②	クルサード兵	13	63	33	54	50	51	28	4	ヘッドアクス、ヨアキムの鎧
③	ゲルダ族	15	105	57	72	55	80	39	4	月桂樹の戦鞭、ヨアキムの鎧
④	クルサード兵	12	59	50	53	57	38	32	4	インドラクロス、ヨアキムの鎧
⑤	ゲルダ族	15	100	83	71	62	75	41	4	カツバルゲル、ヨアキムの鎧／アシドストーム、ヴァンクラウド、ポイゾクラウド
⑥	クルサード兵	12	59	50	53	57	38	32	4	インドラクロス、ヨアキムの鎧
⑦	クルサード兵	12	59	50	53	57	38	32	4	インドラクロス、ヨアキムの鎧
⑧	ゲルダ族	15	100	83	71	62	75	41	4	カツバルゲル、ヨアキムの鎧／アシドストーム、ヴァンクラウド、ポイゾクラウド
⑨	ゲルダ族	15	100	83	71	62	75	41	4	カツバルゲル、ヨアキムの鎧／アシドストーム、ヴァンクラウド、ポイゾクラウド
⑩	クルサード兵	13	63	33	54	50	51	28	4	ヘッドアクス、ヨアキムの鎧
⑪	ゲルダ族	15	105	57	72	55	80	39	4	月桂樹の戦鞭、ヨアキムの鎧

BATTLE TACTICS 1 下層の左右の敵は魔法で攻撃

前のステージと同じMAPだが、ルカ1人のときよりは敵の数が増えている。しかしこちらの戦力も整っているので、今度はこちらが痛い目を見せる番だ。下段から中段にかけて出会う敵は遠距離攻撃がメインだ。ゲルダ族の鞭と魔法は前のステージと同様食らうとやっかいだ。ヨハネとルカの魔法で魔法で片づけてから進むようにしよう。シリアは魔法と弓でサポートしながら進む。そうすれば道が開け、ザイオンやステイエン、エクサルは無理をして戦うことなくスムーズに移動することができる。


邪魔な敵は、魔法で倒してから進む。残しておくとやっかいだ。

BATTLE TACTICS 2 中階層は露払いしながら進む

敵は最上段に戦力を集中させてくる。よって中段では本格的な戦闘は行われないが、魔法と弓を使ってできるだけ上段の敵を倒しておこう。敵を1人でも減らしておけば、上段に集中した敵の戦力をダウンさせることができる。障害物があり、なかなか近距離での戦闘は行いにくいので、範囲が広い魔法と弓が適している。シリアとキロタは弓で、ヨハネとルカは魔法で攻撃する。あとは前衛の戦士に遅れないように魔法で倒しながら進もう。優先することは移動であり、攻撃はあくまでついでだ。


弓を持ったゲルダ族はHPが低いので、魔法で簡単に倒せるぞ。

BATTLE TACTICS 3 最上段はHPを回復しながら戦う

上段の敵はどれもが強敵。魔法、直接攻撃ともに高い攻撃力を持っている。最上段へ上がる階段を進んでいる途中で魔法を唱えてくるので、ルカとシリアが回復魔法にまわり、ヨハネは攻撃魔法で応戦しよう。最上段の階段の向こうには障害物がないので、魔法の範囲をフルに使えるぞ。そしてダメージを与えた敵に戦士が階段を上がり、とどめの攻撃を加え頭数を減らす。敵のリーダーは⑪。前に出てきたらすかさず集中攻撃を加えて、死滅させれば戦闘は終了だ。


最後は戦士系キャラの出番。反撃と魔法でダメージを与えておこう。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …21
CT ………155

レアアイテム
大天謡、疾風の実

ノーマルアイテム
ハイポーション、エリクサー

このステージはMAPが障害物だらけで、近距離戦闘よりも魔法や弓による遠距離戦闘がメインになる。下段から中段を進む過程でできるだけ敵の数を減らし、上段での戦闘を楽にしよう。また、このステージでもゲルダ族がゼイルナを使ってくるので、麻痺になったキャラは戦闘を他のキャラにまかせて先に進み、ターン数の浪費を防ごう。


麻痺は放置でHPだけ回復しておこう。

第5章-4 戸惑う刃

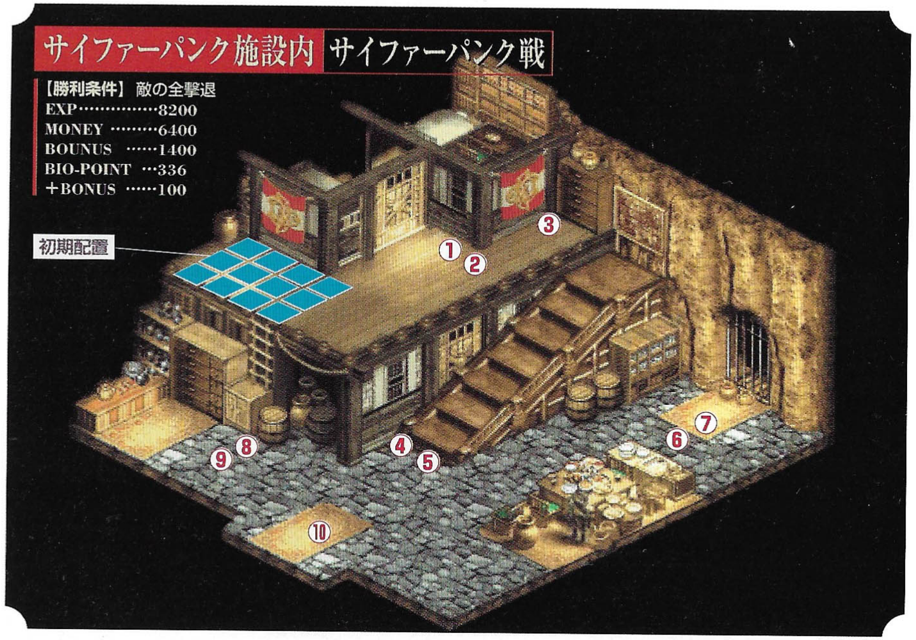
クルサード軍を倒し、彼らには協力を約束させた。しかし、クルサード軍施設で戦っている間にリリスの具合は悪化し、再び地上に戻らざるを得なくなってしまう。カインは何者かに連れ去られ、ルカは単身、捜索に飛び出す。地上に戻ると教会の崩壊は彼らの仕業になっており、仲間はサイファーパンクに処刑されそうになってしまうのだった。



カインを心配し、ルカとザイオンが捜索に抜け、リリスが復帰する。

サイファーパンク施設内 サイファーパンク戦

【勝利条件】 敵の全撃退
EXP……………8200
MONEY ………6400
BOUNUS ……1400
BIO-POINT …336
+BONUS ……100



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法
①	パンク兵	14	70	75	66	65	65	51	4	ルーンスピア、カタリの鎧、ユディトの石
②	パンク兵	13	77	65	86	49	50	45	4	シルバーアクス、カタリの鎧、マカバイの石
③	パンク兵	14	84	66	64	57	65	47	4	ダルシーソード、スペロニの鎧、トビトの石
④	パンク兵	14	84	66	64	57	65	47	4	ダルシーソード、スペロニの鎧、トビトの石
⑤	パンク兵	14	84	66	64	57	65	47	4	ダルシーソード、スペロニの鎧、トビトの石
⑥	パンク兵	13	77	65	86	49	50	45	4	シルバーアクス、カタリの鎧、マカバイの石
⑦	パンク兵	14	70	75	66	54	65	51	4	ルーンスピア、カタリの鎧、ユディトの石
⑧	パンク兵	13	77	65	86	49	50	45	4	シルバーアクス、カタリの鎧、マカバイの石
⑨	パンク兵	14	84	66	64	57	65	47	4	ダルシーソード、スペロニの鎧、トビトの石
⑩	パンク兵	14	70	75	66	54	65	51	4	ルーンスピア、カタリの鎧、ユディトの石

BATTLE TACTICS 1 主力組の抜けた穴は魔法でカバー

カインに続き、ルカとザイオンという戦闘の主力になるキャラが続々と抜けてメンバー的には非常にツライ。戦力ダウンは否めない展開だ。

先頭はエクサルとステイエンのノーマルな人間2人。直接攻撃で敵を倒すより、待機型を防御にしておき、壁役に徹したほうが無難だ。次の列にヨハネとシリアを配置して先頭の攻撃力不足を魔法で補い、敵を倒す。リリスはメンバーに復帰したばかりなので、無理をさせないように後方で回復魔法を使わせよう。それだけで充分役に立つ。



リリスはBP9で回復魔法を使える。レベルで低くても、回復役が務まる。

BATTLE TACTICS 2 ステイエンの武器、ルーンスピアを武器交換

階段下に敵が5人固まる以外は、2人1組で襲ってくるのでそれほど怖くはない。2人組で襲ってくれば、魔法で一掃できるからだ。魔法の射程距離に入ったら、先制攻撃を仕掛けて倒してしまおう。上のフロアの3人と右下の2人は先制すれば、楽に倒せる。ただし、魔法で倒す前に敵の中に「ルーンスピア」を持っているパンク兵がいるので、ステイエンが武器交換しておく。先に武器交換を済ませてから、魔法で倒そう。ステイエンは魔法の範囲には入らないように、離れたところから武器交換するべし。


武器交換を終えてから、魔法で倒す。階段下では武器交換する余裕はない。

BATTLE TACTICS 3 ヨハネのヴァンクラウドで一掃する

ステイエンとエクサルは階段に踏みとどまり、敵を引きつけ攻撃を受けよう。集中攻撃を受け、2人のレベルが低いと倒れてしまうこともある。リリスは後方からついていき、攻撃を受けたら即座に回復してやろう。パンク兵たちには、弓などの遠距離攻撃はないので後方は安全だ。

階段下のパンク兵は固まって行動するので、魔法を当てやすい。範囲の広いヴァンクラウドなら多少ばらけていても、当てるのが簡単。エクサルたちが敵をひきつけたら、まとめて当てよう。


ヴァンクラウドは固まった敵を倒すのに便利。前に出て使おう。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …12
CT………90
レアアイテム
バイパーテイル、冥姫の戦鞭
ノーマルアイテム
エリクサー、レインボキュア、イエローキュア

主力が抜けているとはいえ、敵のHPは低い。ヨハネやシリアを育て、魔法が強化されていれば魔法だけでクリアできる。階段下のパンク兵はヨハネに任せるとして、問題は右下のパンク兵。シリアとキロタで片づけなければならない。キロタのレベルが足りない場合はカルヒンの町まで戻って自由戦闘で鍛え直す必要がある。

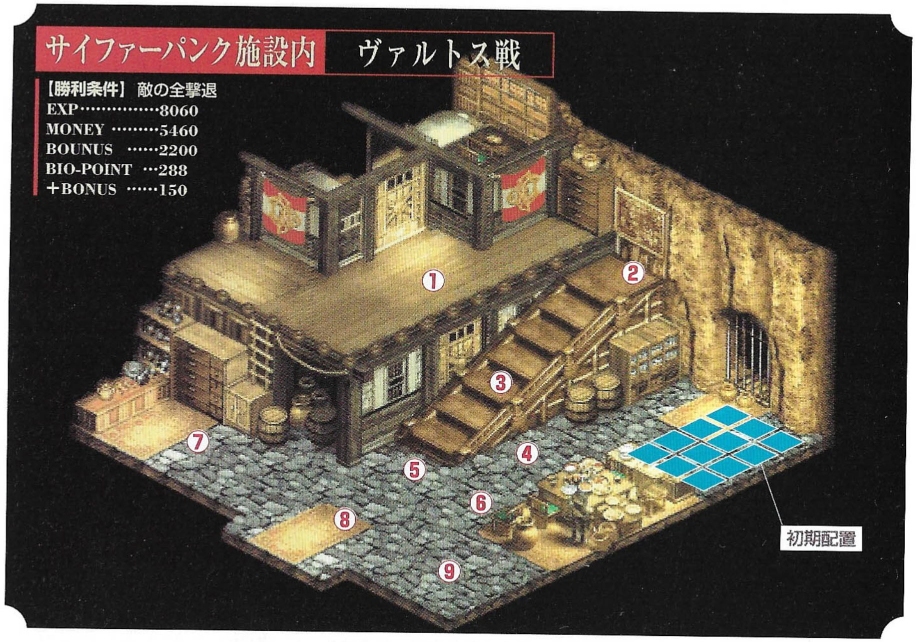

この戦闘以降キロタが重要になるぞ。

第5章-5 理念の灯火

サイファーパンクのメンバーを撃退するが、誤解は解けないまま。エクサルは必死に説得しようとするが、そこにサイファーパンクのボスであるヴァルトスが現れる。エクサルたちをサンバルテルミの教会を破壊したテロリストだと思い込んでいるヴァルトス。サイファーパンクのメンバーを倒したエクサルたちを裏切り者として、ヴァルトスまでもが襲いかかってくる。



誤解から戦闘へ。前の戦闘の経験値でリリスのレベルを上げておこう。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	パンク兵	14	70	75	66	65	65	51	4	ルーンスピア、カタリの鎧、ユディトの石
②	パンク兵	14	84	66	64	57	65	47	4	ダルシーソード、スペロニの鎧、トビトの石
③	パンク兵	14	84	66	64	57	65	47	4	ダルシーソード、スペロニの鎧、トビトの石
④	パンク兵	14	70	75	66	54	65	51	4	ルーンスピア、カタリの鎧、ユディトの石
⑤	パンク兵	14	70	75	66	54	65	51	4	ルーンスピア、カタリの鎧、ユディトの石
⑥	パンク兵	13	77	65	86	49	50	45	4	シルバーアクス、カタリの鎧、マカバイの石
⑦	パンク兵	13	77	65	86	49	50	45	4	シルバーアクス、カタリの鎧、マカバイの石
⑧	ヴァルトス	17	120	60	96	78	73	54	4	刀、審判のローブ、冥血の盟約証／サナトマグス、サンドマン、ストーンペトラ、メテオフォース、リッチ、レジィゴースト
⑨	パンク兵	13	77	65	86	49	50	45	4	シルバーアクス、カタリの鎧、マカバイの石

BATTLE TACTICS 1 前方と側面の敵に対応できる位置に

初期配置は左上から右下へ変わる。前面にヴァルトス率いるパンク兵、上のフロアと階段にもパンク兵が配置され、どちらとも戦闘しなければならない。正面の敵はエクサルとステイエンを前に出して直接攻撃を仕掛ける。距離が遠い階段の上のパンク兵は、2列目からヨハネとシリアが魔法と弓で戦う。階段の上にいるパンク兵は向こうから近づいてくるので、こちらから移動する必要はなく、迎撃してやればよい。3列目にキロタとリリスを配置してメンバーのサポートを務めさせよう。



攻撃の主力はヨハネの魔法。状況次第ではシリアも魔法を使おう。

BATTLE TACTICS 2 階段の上の敵は魔法と弓で攻撃

階段の上のパンク兵は武器が接近戦用の斧や剣なので、必ず向こうから近づいてくる。正面のヴァルトスと挟み撃ちにされては不利だ。さすがに両面から攻撃されると、リリスだけでは回復が追いつかない。

階段を降りてきたら、接近されて攻撃を受ける前に魔法と弓で倒す。ヨハネ、シリア、キロタの3人で攻撃すれば片づけられる。遠距離ならパンク兵は無抵抗だ。ステイエンとエクサルは先に進みすぎないように、正面の敵を警戒して移動するだけでいい。


1人ずつ向かってくるので、魔法より弓での攻撃が有効だ。

BATTLE TACTICS 3 ヴァルトスを真っ先に倒しておこう

ヴァルトスは範囲の広い強力な魔法を使い、なおかつ「刀」による通常攻撃も強いというオールマイティなキャラだ。特にメテオフォースなどの強力な魔法を使われると数で勝っていても、一気に形成を逆転されてしまう。そうなる前にこちらから魔法で攻撃し、速攻で倒すべし。ヨハネのヴァンクラウドやネメシスブロウなら遠距離からでも届くので、惜しみなく使うこと。最後はエクサルとステイエンで残った敵を倒す。魔法で倒した敵を死滅させて、BPを回収しておくことも忘れないように。


ヴァルトスを生かしておくだけで、不利になる。速攻で攻撃だ。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …11
CT·········80
レアアイテム
冥血の盟約証、龍鱗の戦弓

ノーマルアイテム
エリクサー、冥血のボトル
イエローキュア

魔法が強力ならさほど苦労しないステージだろう。前のステージとほぼ同じ敵でヴァルトスが加わった点だけが違うだけだからだ。比較的ターン数に余裕があるので、ヴァルトスを速攻で倒し、死滅させてBPを回収しておくこと。高低差が激しいので、戦士系キャラは苦手なMAP。エクサルとステイエンは壁役と死滅に徹しよう。



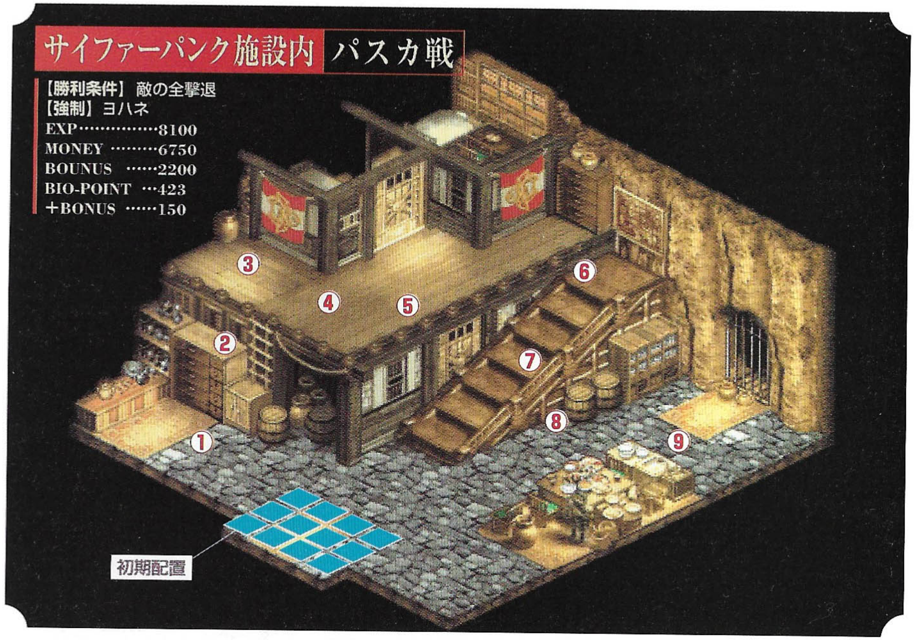
アストラルで強化すると楽になるぞ。

第5章-6 歪みの箱庭

ついにサイファーパンクに身を寄せていたカルディアとステイエン、キロタの姉弟が再会する。誤解が解けたところにルカとザイオン、ソリュウが登場。カインを誘拐したのはソリュウで、アラギにそそのかされたためだという。なんとアラギはサイファーパンクに潜り込み、ヴァルトスの側近として動いていた。すべてがバレるとアラギはパスカを仕向け、逃げてしまう。



このパスカ戦から、再びルカとザイオンが戦闘メンバーに復帰する。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	パスカ	14	78	68	68	50	49	58	4	スコーピオン、鉄の胸当て／ノースレイス、パラライスカル、ブラディカース
②	パスカ	14	78	68	68	50	49	58	4	スコーピオン、鉄の胸当て／ノースレイス、パラライスカル、ブラディカース
③	パスカ	14	89	50	75	40	59	38	4	カリンガ、鉄の胸当て
④	パスカ	14	89	50	75	40	59	38	4	カリンガ、鉄の胸当て
⑤	パスカ	14	78	68	68	50	49	58	4	スコーピオン、鉄の胸当て／ノースレイス、パラライスカル、ブラディカース
⑥	パスカ	14	89	50	75	40	59	38	4	カリンガ、鉄の胸当て
⑦	パスカ	14	89	50	75	40	59	38	4	カリンガ、鉄の胸当て
⑧	パスカ	14	78	68	68	50	49	58	4	スコーピオン、鉄の胸当て／ノースレイス、パラライスカル、ブラディカース
⑨	パスカ	14	89	50	75	40	59	38	4	カリンガ、鉄の胸当て

BATTLE TACTICS 1 パスカの魔法に注意する

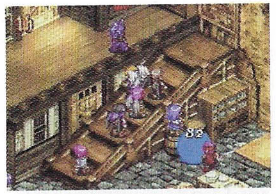
このステージでは初期配置が左下。階段を上がり、上のフロアのパスカを目指して移動する。初期配置からそのまま移動すると左のパスカに魔法を食らってしまう。ダメージはそれほどでもないが、パスカは直接攻撃が強いので、魔法との組み合わせで連続ダメージを受けると危険だ。対策はまず最初に、魔法を使うパスカから狙って倒すことだ。①、②、⑧のパスカを魔法と弓で倒してから進むようにしよう。倒し損ねると追いかけてくるので、ステイエンの槍や戦士系キャラによる反撃で倒してしまおう。


パスカに魔法を使うと近づいてくるので、戦士で仕留めてもいい。

BATTLE TACTICS 2 右方向と階段を上がる2つのチームに分ける

右にいるパスカはこちらから近づかないと、動かないのでキャラを派遣する必要がある。このステージからルカとザイオンたち主力になるキャラが復帰するので、ステイエンとエクサルの2人に倒させよう。パスカの攻撃力は強いが、2人がかりならばなんとか倒すことができる。

ザイオンやヨハネたち主力組は階段を上がり、途中のパスカを倒しながら進む。こんなところで足止めされる訳にはいかないので、移動しながら魔法で倒そう。死滅させておくと移動の邪魔にならないぞ。


2人を前の戦いで成長させていれば、やや物足りないぐらいだろう。

BATTLE TACTICS 3 魔法と直接攻撃を駆使する

フロア上に向かった主力組の相手はパスカが3人だ。とはいえメンバーが揃っていれば、かなり楽になったことが実感できるだろう。先頭はザイオンで、次にヨハネ、シリア、ルカが続く。リリスも回復役として後方に付き添う。パスカが近づいてきたら、まず魔法で先制攻撃。ヨハネとルカの2人が魔法を使い、攻撃する。ダメージをある程度与えておけば、ブランクのあるザイオンでも一撃で倒すことができる。HPが減ったらリリス、ルカ、シリアが回復してやればまずやられることはない。


後衛にキャラが揃っている。安心してザイオンは近づいて攻撃しよう。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …11
CT………80
レアアイテム
レインボキュア、ルーンスピア、刀
ノーマルアイテム
エリクサー、レインボキュア、イエローキュア

条件は5章-5と同じだ。ただパスカはパンク兵よりも明らかに強い。ポイントは戦闘にあまりターンを費やさずに移動しながら戦うこと。パスカは移動力も高く、すぐに接近してくるので、魔法と直接攻撃を組み合わせて倒すこと。下階にいる敵はそのうち近づいてくるので、それまで弓と魔法で攻撃しダメージを与えておこう。



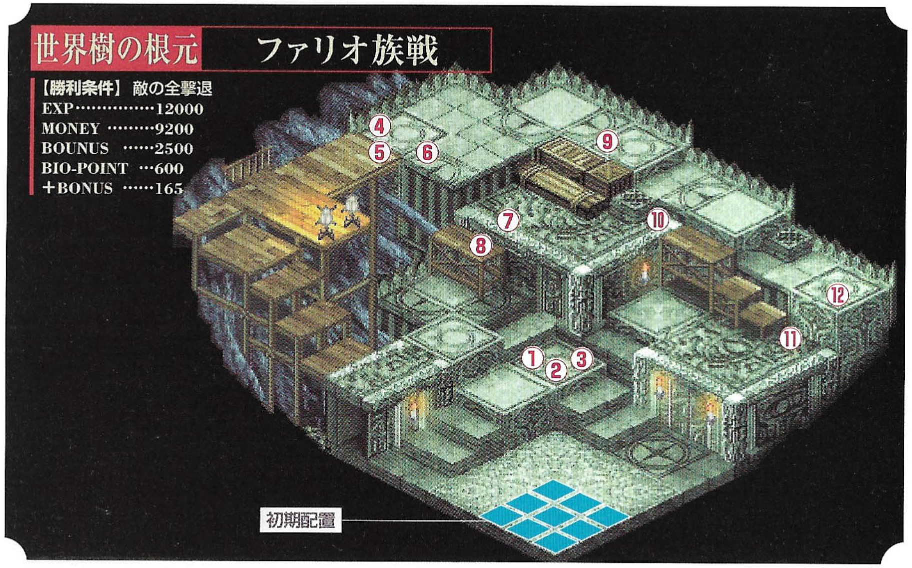
シリアやキロタは階段から攻撃しよう。

第6章-1 封じられた翼

サイファーパンクの中にアラギが紛れ込んでいたことにショックを受けたヴァルトスは、責任を果たすため仲間に加わる。一行は、インセストの力を持つ仲間の能力で自然の声を聞き、テロメアの世界樹に向かうことに。途中地下世界に寄り、ウンダとテルガの話からアラギの一族の秘密を知る。テロメアに着くと、正気を取り戻したカインは再びメンバーに参加する。



語られるアラギの秘密。世界を破滅に陥れる陰謀が明らかになる。



ENEMY LIST

	名 前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	クルサード兵	16	96	60	86	55	69	47	4	漆黒の剣、黄金の胸当て
②	クルサード兵	16	100	88	86	68	66	54	4	シルバーアクス、黄金の胸当て／アシドストーム、メテオフォース、リリム、レイキュアー
③	クルサード兵	16	96	60	86	55	69	47	4	漆黒の剣、黄金の胸当て
④	クルサード兵	16	100	88	86	68	66	54	4	シルバーアクス、黄金の胸当て／アシドストーム、メテオフォース、リリム、レイキュアー
⑤	クルサード兵	16	96	60	86	55	69	47	4	漆黒の剣、黄金の胸当て
⑥	クルサード兵	16	93	63	64	59	70	41	4	シルバーボウ、黄金の胸当て
⑦	クルサード兵	16	96	60	86	55	69	47	4	漆黒の剣、黄金の胸当て
⑧	クルサード兵	16	93	63	64	59	70	41	4	シルバーボウ、黄金の胸当て
⑨	クルサード兵	16	100	88	86	68	66	54	4	シルバーアクス、黄金の胸当て／アシドストーム、メテオフォース、リリム、レイキュアー
⑩	クルサード兵	16	96	60	86	55	69	47	4	漆黒の剣、黄金の胸当て
⑪	クルサード兵	16	96	60	86	55	69	47	4	漆黒の剣、黄金の胸当て
⑫	クルサード兵	16	93	63	64	59	70	41	4	シルバーボウ、黄金の胸当て

BATTLE TACTICS 1 中央を突破して二手に分かれる

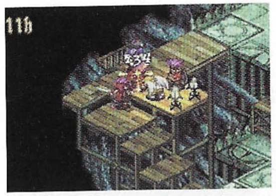
カインとヴァルトスが加わりメンバーが10人になるが、選べるのは8人。控えに回すキャラはこの時点でレベルが低いキャラか、迷うようであれば戦士系キャラを選ぼう。高低差があるので能力を十分に発揮できないからだ。目の前にいる中央のクルサード兵3人は魔法で撃破。だがその前に、この戦いから参加したカインの武器を「漆黒の剣」と武器交換しておこう。撃破したら左右の2つのチームに分かれる。左のチームよりも、右のチームに強めのキャラを選んでおこう。



必ず最初に武器交換しておくこと。カインが戦力として考えられる。

BATTLE TACTICS 2 左チームは最小人数で戦う

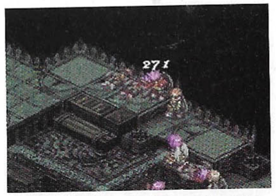
左側のクルサード兵は2人だ。特に恐れるほどの敵ではないが、離れたところにいて弓や魔法が届きにくいので、倒すのが少々難しい。よって何人かのメンバーを向かわせなければならないが、3人ほど派遣すれば充分だろう。復帰したばかりのカイン1人では不安が残るので、魔法系キャラのルカ、さらにサポートにキロタをつけてやればいい。なかなか向こうからは動いてくれないが、左の階段を上がるとようやく近づいて攻撃してくるので、魔法と直接攻撃で倒そう。



カインがやられないように注意して、まめに回復しながら戦おう。

BATTLE TACTICS 3 中央のクルサード兵は魔法でまとめて倒す

中央のクルサード兵も階段を上がり近づかないと、向こうからはなかなか攻撃をしかけてこない。ヨハネは階段を上がる一歩手前まできたら他の仲間を待とう。仲間が到着したら一気に接近して、集団で固まっているところに魔法を浴びせる。一撃で倒すのが理想だが、仕留められなかった場合は、向こうから近づいてくる。そうしたら今度はザイオンなどの戦士キャラが前に出て戦い、反撃も織り交ぜて攻撃しよう。ついでに魔法で倒した敵を死滅させながら戦えば、BPの補充にもなるぞ。



集団で動かないときは、チャンス。修得している最強の魔法を使おう。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …14
CT………120

レアアイテム
レノスフレイル、エックハルト

ノーマルアイテム
エリクサー、冥血のボトル
イエローキュア

ターン数がかかってしまうのが、左側のクルサード兵。2手に分かれてから、そこにたどりつくために4ターンほどかかってしまう。移動でかかったターン数を考えると、何としても早めに倒さなければならない。魔法と攻撃で一気に倒すことに務めよう。逆に中央に上がるチームはターンが余るので、死滅でBPを回収していよう。



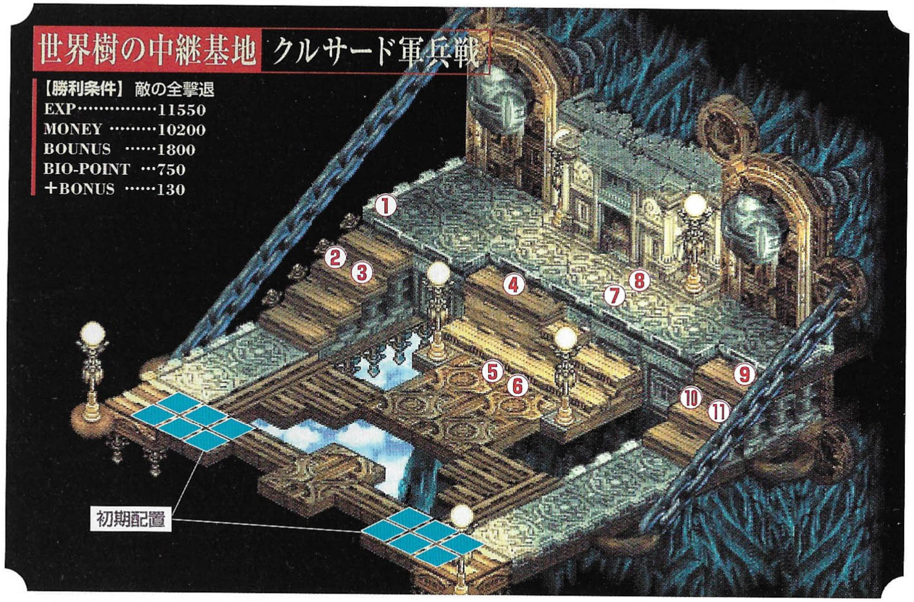
急いでいても回復はしっかりとしよう。

第6章-2 翼の声がキコエマス

カインは戻ってきたが、うつろな状態。仲間たちの声にようやく反応するだけ。一行は先を急ぎ、世界樹の上に建設されたテロメアの町を目指す。途中翼を使って飛ばなければならない場所があり、翼のないものは、翼のあるものにつかまって飛ぶ。やっとの思いで中継基地に着き、ほっと一息つこうとすると、パスカ化したファリオ族が襲いかかってくる。



禍々しい気配を放つ世界樹により敵もさらに強力になっていく。

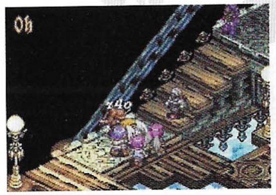


ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	パスカ	17	100	60	78	58	81	43	4	シルバーボウ、銀の胸当て、翠魔鏡
②	パスカ	17	111	61	113	53	80	28	4	漆黒の剣、銀の胸当て、紅魔鏡
③	パスカ	17	120	67	86	64	81	41	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／サナトス、サナトマグス、パラライスカル
④	パスカ	17	111	61	113	53	80	28	4	漆黒の剣、銀の胸当て、紅魔鏡
⑤	パスカ	17	120	67	86	64	81	41	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／サナトス、サナトマグス、パラライスカル
⑥	パスカ	17	120	67	86	64	81	41	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／サナトス、サナトマグス、パラライスカル
⑦	パスカ	17	111	61	113	53	80	28	4	漆黒の剣、銀の胸当て、紅魔鏡
⑧	パスカ	17	120	67	86	64	81	41	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／サナトス、サナトマグス、パラライスカル
⑨	パスカ	17	110	75	87	68	83	33	4	魔帝の戦弓、銀の胸当て
⑩	パスカ	17	120	67	86	64	81	41	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／サナトス、サナトマグス、パラライスカル
⑪	パスカ	17	111	61	113	53	80	28	4	漆黒の剣、銀の胸当て、紅魔鏡

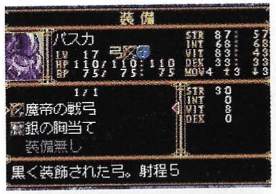
BATTLE TACTICS 1 左右のチームはバランスよく配置する

MAPの構成で左右の2チームに分かれることになる。チームの構成としてはまず戦士系キャラ、魔法系キャラ、回復魔法系キャラが各1人ずつ。あとの1人は弓などでサポート攻撃ができるキャラにする。戦闘が開始して移動すると、パスカは目の前に接近してくる。そして前衛のキャラに向けて、潜在のシスラウで攻撃してくる。魔法と攻撃で倒したら、魔法かブルーキュアで治療してから移動しよう。毒状態になるとHPが徐々に減少していくので、放っておくと危険だぞ。


毒を治療するのは、目の前にいるパスカを倒してからにしよう。

BATTLE TACTICS 2 右チームはパスカの魔帝の戦弓を狙う

パスカの持つ「魔帝の戦弓」はレアアイテム。隠し潜在も覚醒させることができるので、ラウムで是非ともゲットしておきたい武器だ。そのため右チームに必ず弓を使えるシリアかキロタを入れておくこと。射程距離に入るまでは、その他のパスカをガンガン倒し移動する。⑨のパスカが射程距離内に入ったら、待機型は防御にしておき、魔法や反撃で殺さないように注意する。武器交換したら、戦士系キャラと魔法で一気に攻め込むべし。シリアは弓を使うのはこの場面ぐらいで、あとはサポートに徹しよう。



弓自体種類が少ない。武器交換するタイミングを逃さずゲットしよう。

BATTLE TACTICS 3 右に集中するパスカを挟み撃ちにする

中央に固まっているパスカたちだがそれも序盤戦だけで、左右チームが途中のパスカを倒して上がってくると、パスカたちも移動を開始する。中盤戦では右に固まり、集中攻撃を仕掛けてくるので注意が必要だ。ここでは待機型を防御にして自軍のターンで1人ずつ確実に倒し、こまめに回復しながら乗り切るべし。左チームが上がってくるまでは辛抱だ。

左チームが階段を上がると、敵はある程度戦力を分散して移動するので、そこがチャンス。一気に攻撃に転じ、左右挟み撃ちにしてやろう。


中盤戦は攻撃が右に集中する。回復魔法を2人で使って耐えろ！

Sランクへの道

獲得条件

ターン……16
CT………120

レアアイテム
妖紀の戦鞭、黒革のローブ

ノーマルアイテム
エリクサー、レインボキュア、イエローキュア

最初のチーム選抜と中盤戦をいかに乗り切るかがポイント。中盤戦は右に攻撃が集中するので、主力となるキャラと防御とHPが高いキャラを選ぶことが大切だ。中盤で敵の数を減らしておくと、終盤戦が楽になる。魔法で一網打尽にすると、左チームが到着する前に終わらせることも可能だ。回復の合間を縫って魔法攻撃を狙っていこう。

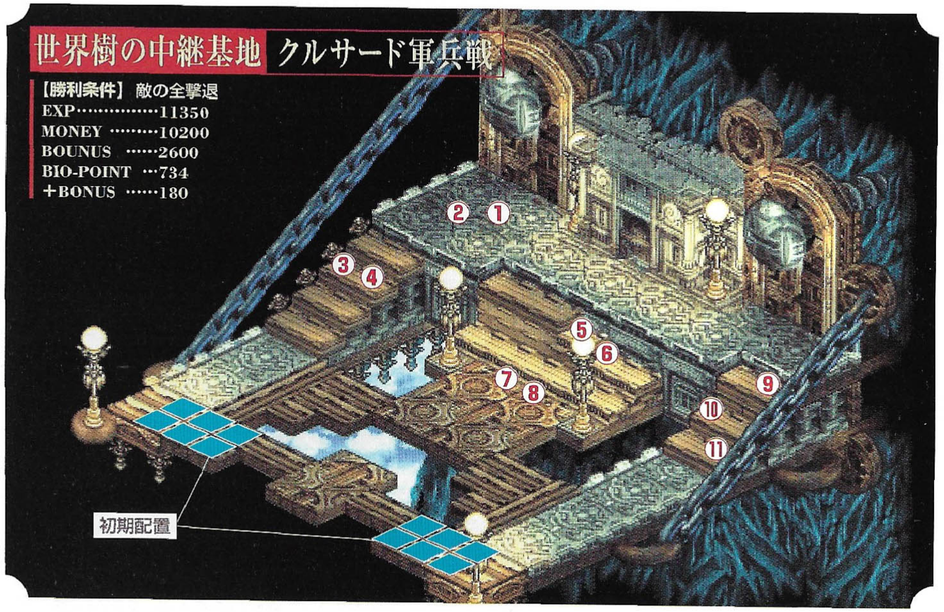

右チームが中央に着くと、敵は拡散する。

第6章-3 溶け続けるロウ人形

あのようなファリオ族は見たことがない、というウンダの言葉に不安を感じながら先に進む一行は、幼い子供たちの体力回復のために休憩をとることにする。冷静さを失ったカインは反対するが、結局、中継地点で小休止することに。しかし、そこではパスカ化したファリオ族が互いの肉を食らいあっていた。そしてカインたちにも襲いかかってくるのだった。



自制心を失ったカイン。が、戦闘時に暴走するということはない。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	パスカ	17	111	61	113	53	80	28	4	漆黒の剣、銀の胸当て、紅魔鏡
②	パスカ	17	120	67	86	64	81	41	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／サナトス、サナトマグス、パラライスカル
③	クルサード兵	16	93	63	64	59	70	41	4	シルバーボウ、黄金の胸当て
④	パスカ	17	111	61	113	53	80	28	4	漆黒の剣、銀の胸当て、紅魔鏡
⑤	パスカ	17	100	60	78	58	81	43	4	シルバーボウ、銀の胸当て、翠魔鏡
⑥	パスカ	17	111	61	113	53	80	28	4	漆黒の剣、銀の胸当て、紅魔鏡
⑦	クルサード兵	16	93	63	64	59	70	41	4	シルバーボウ、黄金の胸当て
⑧	パスカ	17	120	67	86	64	81	41	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／サナトス、サナトマグス、パラライスカル
⑨	パスカ	17	99	79	102	47	52	7	4	狂皇の戦斧、銀の胸当て／ノースレイス、パラライスカル、ブラディカース
⑩	パスカ	17	120	67	86	64	81	41	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／サナトス、サナトマグス、パラライスカル
⑪	パスカ	17	120	67	86	64	81	41	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／サナトス、サナトマグス、パラライスカル

BATTLE TACTICS 1 今度は左に主力キャラを集める

第6章-2と同じMAPでほぼ同じ敵だ。同じMAPに同じようにパスカが配置されているが、注意しなければならないことがひとつ。このステージでは第6章-2と逆のパターンで、左にパスカが集中的に移動してくるのだ。そのため最初の初期配置で主力となるキャラを左側に集めよう。前ステージと同様レアなアイテム「狂皇の戦斧」を武器交換するため、ザイオンは右側に配置する。回復と攻撃の魔法が使えるルカは右に、少ないBPで何回も回復魔法を使えるリリスは左側に配置しよう。



左が激戦になるので左に5人、右に3人という配置でもOKだ。

BATTLE TACTICS 2 狂皇の戦斧を武器交換してから倒す

⑨のパスカが装備している狂皇の戦斧はザイオンの最強装備。魔帝の戦弓と同じく、最強の潜在R・W・Dを覚醒させることができるのだ。ショップでは買うことはできず、ザイオン用に必ず武器交換しておきたい武器だ。

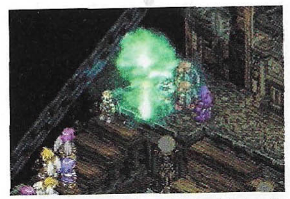
上に移動しながら⑩と⑪のパスカを撃破。⑨のパスカに近づき武器交換する。手順は第6章-2の魔帝の戦弓を武器交換したときと同じだ。⑨のパスカはDEXが低いのでうっかり倒さないように待機型は防御にしておくこと。武器交換したら用済みなので、さっさと倒してしまおう。



第6章-2の「魔帝の戦弓」と同様、交換でしかゲットできない最強武器だ。

BATTLE TACTICS 3 左チームはパスカ8人を相手にする

パスカは左側に集中するため、左チームはほとんどのパスカを倒さなければならない。8人倒すというと大変そうだが、階段下で2人組を倒し、階段途中で2人組を倒す。そして最後は階段上の4人なので、同時に相手をするわけではない。槍や弓を装備したパスカが多いので、自然と遠距離から魔法で攻撃することが多くなる。2人以上をまとめて魔法で片づけていこう。魔法で倒したら、前を進む戦士の攻撃や弓で死滅させ、BPを回収するとともに移動をスムーズに行えるようにしておく。


パスカは遠距離から魔法で倒す。混戦になる前に倒すのがベスト。

Sランクへの道

獲得条件
ターン …16
CT ………120
レアアイテム
黒革のローブ、座天証
ノーマルアイテム
エリクサー、冥血のボトル
疾風の実、粘り気ある豆

Sランクをとるためには左右の2チームで挟み撃ちにするよりは、左のチームではほとんどの敵を倒してしまったほうが短時間ですむ。左チームに魔法系キャラを2人以上入れていこう。最後の1人が中央で待ちかまえているので、遠距離攻撃できるキャラの移動を優先させ、攻撃する。攻撃すると近寄ってくるので、戦士がとどめを差そう。


1人だけ残る。遠距離攻撃で挑発を。

第6章-4 砕けた星

テロメアの町に到着するが、町は廃墟だった。アラギとの決戦のためテロメアの町で準備を整え、テロメアの神殿に向かう。そのとき、神殿の奥からカルヒン族が儀式のときに鳴らす鐘の音が鳴り響く。神殿にはパスカもファリオ族もおらず、妙な静けさがあった。そして神殿の奥の扉を開くとアラギがマティアと共に、待ちかまえていた……。



神殿に向かう途中、人間も天使も悪魔も思いはひとつになっていた。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	パスカ	19	107	65	81	66	79	43	4	シルバーボウ、銀の胸当て、翠魔鏡
②	パスカ	19	107	65	81	66	79	43	4	シルバーボウ、銀の胸当て、翠魔鏡
③	パスカ	19	124	59	104	54	78	36	4	シルバーアクス、銀の胸当て、紅魔鏡
④	パスカ	19	124	59	104	54	78	36	4	シルバーアクス、銀の胸当て、紅魔鏡
⑤	パスカ	19	120	70	96	63	80	43	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／ネメシスブロウ、メテオフォース、ルミナクロス、ルリックレイ
⑥	パスカ	17	100	60	78	58	81	43	4	シルバーボウ、銀の胸当て、翠魔鏡
⑦	パスカ	19	120	70	96	63	80	43	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／ネメシスブロウ、メテオフォース、ルミナクロス、ルリックレイ
⑧	パスカ	19	124	59	104	54	78	36	4	シルバーアクス、銀の胸当て、紅魔鏡
⑨	パスカ	17	100	60	78	58	81	43	4	シルバーボウ、銀の胸当て、翠魔鏡
⑩	パスカ	19	96	67	77	58	75	33	4	蛇鱗の戦弓、銀の胸当て
⑪	パスカ	19	96	67	77	58	75	33	4	蛇鱗の戦弓、銀の胸当て
⑫	アラギ	20	150	140	126	106	116	57	4	覇王の剣、エックハルト、銀のメダル／パラライスカル、ブラディカース、リッチ、レジィゴースト、ストーンペトラ

BATTLE TACTICS 1 目の前のパスカを倒して二手に分かれる

まず目の前の邪魔なパスカを片づける。移動しながら魔法を当て、直接攻撃でとどめを刺せばOK。直接攻撃が届かなければ反撃で倒そう。

目の前のパスカ3人を倒したら、二手に分かれる。二手に分かれるとアラギは左を狙ってくるので、左のチームを主力にしよう。左右でチームに分かれないと、アラギは味方のいない通路に逃げてしまう。そして追いかけながら魔法攻撃をされてしまい、効率が悪い。二手に分かれ、左右の端に配置されたパスカを倒して退路を塞ごう。


目の前のパスカが寄ってくる。魔法で一掃してから二手に分かれること。

BATTLE TACTICS 2 アラギの退路を塞ぎ援護に向かう

右チームの担当はパスカが3人。斧と槍で攻撃してくる⑦と⑧のパスカは、戦士系キャラの近距離攻撃で撃破。反撃も使えば、2人もいれば片づけられるだろう。また、弓で攻撃してくる⑨のパスカは魔法で倒そう。そして左のチームの状況を見て援護に向かう。左上の通路をぐるっと回って移動して、アラギの退路を塞ぐことが重要だ。左チームが順調に敵を撃破すれば、基本的に出番はない。だが長期戦になった場合はパスカやアラギと戦うので、念のため回復しておこう。


右チームにはルカがオススメ。攻撃と回復の魔法で1人2役こなせる。

BATTLE TACTICS 3 覇王の剣を武器交換してからアラギを倒す

左チームは激戦になる。パスカ5人とアラギを相手にしなければならないからだ。前を進む戦士は待機型を防御にしておき、集中攻撃に耐えれるようにしておく。回復と攻撃の魔法はフル回転。魔法でダメージを与え、直接攻撃でとどめを刺し、確実にパスカを減らしていく。幸い回復魔法を使う敵はいない。近い順からパスカから攻撃していこう。

残ったアラギは「覇王の剣」をゲットするまで放置。武器交換したら一気にアラギを攻撃し、死滅させよう。アラギを倒せばこのステージは終了だ。



覇王の剣は最強の武器。左チームにカインを入れ、武器交換させよう。

Sランクへの道

獲得条件

ターン …18
CT ………150

レアアイテム
バルクの腕輪、紫のメダル
金のメダル、銀のメダル

ノーマルアイテム
冥血のボトル、レインボキュア
力の酒、知識の水

Sランクをとるためのポイントはアラギ。そこにたどりつくまでがけっこう大変だが、攻撃を魔法中心にしていく。ヨハネ、リリス、シリアでリリスが回復、ヨハネとシリアが魔法で、魔法を重ねるように攻撃し、パスカを減らしていく。アラギには一発魔法でダメージで与えておき、武器交換したらすぐ倒せるようにしておこう。


シリアは状況に応じて回復もするべし。

第6章-5 乞い願わくば明日よ来たれ

ついに最後の戦いが幕を開ける。そしてアラギの野望と闇に包まれていた過去が明らかになる。カインは翼に呪詛を描かれ、ずっと闇の中を彷徨っていた。禍々しく変容を続ける世界樹。シリアの「生きて、帰りましょうね」という言葉通り戦いに勝利し、仲間たちは無事に生き残ることができるのだろうか？　この物語の結末はキミ自身の目で見届けてほしい。



神殿の奥に捕らわれていたマティアだが、様子がおかしい……!?



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	パスカ	20	109	60	103	69	83	51	4	シルバーボウ、黄金の胸当て、翠魔鏡
②	パスカ	20	133	101	105	86	89	28	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／ドラゴネル、ネメシスブロウ、ヘルゲイザー
③	パスカ	20	125	116	116	81	80	23	4	シルバーアクス、黄金の胸当て、紅魔鏡／サナトス、サナトマグス、ドラゴネル、ネメシスブロウ
④	パスカ	20	133	101	105	86	89	28	4	シルバースピア、銀の胸当て、蒼魔鏡／ドラゴネル、ネメシスブロウ、ヘルゲイザー
⑤	パスカ	20	109	60	103	69	83	51	4	シルバーボウ、黄金の胸当て、翠魔鏡
⑥	???	?	?	?	?	?	?	?	?	???

BATTLE TACTICS 1 散開しながら各個撃破

最後の敵を取り囲むようにパスカが配置されている。個々のパスカも強いが、最終敵との戦いを考慮にいれて、散開しながら移動すること。これは、魔法攻撃による被害を最小限にとどめるためだ。戦士は前に移動し、魔法系キャラは回復魔法が届くぎりぎりの範囲に移動する。魔法系キャラはパスカの魔法なら大丈夫だが、直接攻撃を受けると一撃で死ぬこともあるので、前に出過ぎないように注意して移動する。そして戦士とパスカの戦闘が始まったら、魔法で援護してあげよう。



BPは温存して、なるべく直接攻撃で倒す。回復魔法は仕方ないが。

BATTLE TACTICS 2 まずは残ったパスカを片づける

最終決戦の前に飲み込まれていたメンバーが復活する。そうなったらいよいよ、最終決戦の始まりだ。しかし、最終決戦が始まってもパスカは残っている。まずはパスカを片づけることが先決だ。攻め込む形は、BATTLE TACTICS 1で説明したように散開しながらの移動だが、戦闘の基本戦術は今まで通り。まずは魔法で先制攻撃し、戦士系キャラがトドメの直接攻撃を行う。

最後の敵には全員で攻め込みたいところだが、固まって移動すると魔法攻撃の格好の餌食になる。そこで、最後は囮作戦をオススメする。



ルカなどの回復魔法を使えるキャラは、カインをサポートしよう。

BATTLE TACTICS 3 最終決戦！　全力で戦え

長い戦いもついに最後。最終敵のパラメータなどは表示されないが、ダメージを与えることができる。攻撃は、バーストやアブホースといった強力な魔法と通常の直接攻撃の2種類。魔法攻撃は範囲も広く強力なので、まとまってくらうと一気に全滅の危機に陥る。

魔法の被害を最小限にするには、メンバーが散開して攻撃することに加え、カインが囮になることがもっとも確実だ。カインは、絶対に離脱させないように注意しよう。戦闘不能になっても回復魔法をかければ、離脱は避けることができる。カインが耐えてる間に、残りのメンバーで総攻撃だ。

なお、この戦闘ではランク評価を気にする必要はない。最終敵を倒せば、感動のエンディングが待っているぞ。



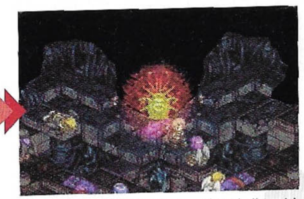
直接攻撃ならば左右斜めからダメージを与えることが可能だ。



カインを魔法で攻撃してくる。離れて待機していれば被害はカインだけ。



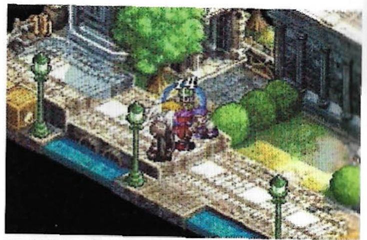
ダメージを受けたら回復。死滅しなければ、ずっと囮になることができる。



範囲の狭い魔法を使い、仲間を傷つけないように攻撃しよう。

第X章 自由戦闘

この自由戦闘での敵はあまり強くないため、経験値は少なめ。そのため、この街での自由戦闘の目的はお金を貯めてショップで交換用の武器を揃えることになる。戦闘は第2章-1を簡略化したもの。カイン、ザイオン、エクサルを先頭にして進み、通常攻撃と反撃で敵を倒す。平均レベルが3以上あれば余裕で倒せるぞ。



戦闘は非常にシンプル。BPの消費を控えて、通常攻撃で倒そう。

サイファーパンクアジト 自由戦闘

【勝利条件】 敵リーダーの撃退
EXP…………160
MONEY ………500
BOUNUS ……0
BIO-POINT …53
+BONUS ……0



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	僧兵	3	31	21	22	17	25	16	3	ロングボウ、革の服
②	僧兵	3	29	23	24	18	23	18	3	レイピア、革の服
③	僧兵	3	29	23	24	18	23	18	3	レイピア、革の服
④	神父	4	36	30	24	22	21	18	3	杖、ローブ
⑤	神官兵	5	33	42	28	31	25	19	3	フレイル、ハードレザー／サンドマン、レイキュアー

第X章 自由戦闘

この自由戦闘の目的は、レベル上げと装備を整えるためのお金稼ぎ。カインのレベルは8レベルまで上げ、他のメンバーは5以上まで上げたいところ。そして何回も戦闘を繰り返し資金を稼いだら、ショップで装備を整えよう。またジュエルロッドをラウムで武器交換して、ヨハネとリリスに装備させたい。



⑦のカタスシス兵を倒せば、戦闘は終了するが、資金を稼ぐために全員倒しておこう。

サイファーパンクアジト 自由戦闘

【勝利条件】 敵リーダーの撃退
EXP…………320
MONEY ………980
BOUNUS ……0
BIO-POINT …108
+BONUS ……0



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	神官兵	5	41	50	29	39	26	21	3	ジュエルロッド、ローブ／サンドマン、レイキュアー
②	神官兵	5	41	50	29	39	26	21	3	ジュエルロッド、ローブ／サンドマン、レイキュアー
③	僧兵	5	42	25	28	22	30	21	3	コルルボウ、ローブ
④	神官兵	5	41	50	29	39	26	21	3	ジュエルロッド、ローブ／サンドマン、レイキュアー
⑤	カタスシス兵	6	41	35	34	26	31	20	3	カトラス、ハードレザー
⑥	カタスシス兵	6	41	35	34	26	31	20	3	カトラス、ハードレザー
⑦	カタスシス兵	6	48	40	32	23	34	21	3	スピア、ハードレザー

第X章 自由戦闘

第3章の戦闘で経験値はある程度稼げるので、自由戦闘ではカインなどの主力キャラとほかのキャラの差を埋めるようにしよう。平均レベルが7くらいになれば大丈夫だ。カインやザイオンのレベルを8以上にしておけば、この先の戦闘がかなり楽になるので、優先的にレベルアップさせよう。



敵リーダーは司祭だ。回復魔法もあるので先に倒してから、ほかの敵を倒そう。

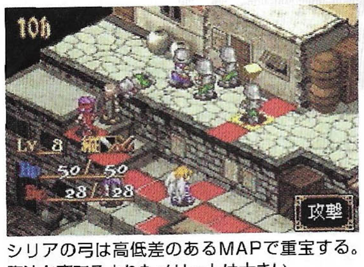


ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	神父	6	47	32	31	25	28	23	3	フレイル、ローブ
②	神父	6	47	32	31	25	28	23	3	フレイル、ローブ
③	僧兵	6	46	33	28	24	31	20	3	ロングボウ、革の服
④	僧兵	6	46	33	28	24	31	20	3	ロングボウ、革の服
⑤	神官兵	6	41	30	29	28	27	22	3	フレイル、ローブ
⑥	神官兵	6	41	30	29	28	27	22	3	フレイル、ローブ
⑦	司祭	7	51	56	22	38	25	20	3	フレイル、ハードレザー/ヒール、ポイゾクラウド、レイキュアー

第X章 自由戦闘

この第4章からシナリオの流れでカインの出入りが激しくなる。そのためザイオンやエクサルのレベルを上げ、前線の戦士系キャラを育てる必要がある。レベル8以上が望ましい。ヘッドアクスを持っている敵がいるので持ってなければ武器交換しておく。資金が貯まったら防具類をショップで揃えよう。



シリアの弓は高低差のあるMAPで重宝する。魔法を育てるよりもメリットは大きい。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	ならず者	8	48	30	38	20	27	24	3	ブロードソード、ハードレザー
②	ならず者	8	48	30	38	20	27	24	3	ブロードソード、ハードレザー
③	ならず者	8	48	30	38	20	27	24	3	ブロードソード、ハードレザー
④	ならず者	8	59	21	37	20	28	20	3	アクス、ハードレザー
⑤	ボス	10	68	28	53	30	35	30	3	ヘッドアクス、ハードレザー
⑥	ならず者	8	59	21	37	20	28	20	3	アクス、ハードレザー
⑦	ならず者	8	48	30	38	20	27	24	3	ブロードソード、ハードレザー

第X章 自由戦闘

第5章に入りカインとリリスが抜け、戦力的にダウンしてかなり厳しくなる。そこで前に出て戦うザイオンを中心にし、ステイエンとエクサルがそれをサポートする。そのため全体の平均レベルを12以上にアップさせるまで経験値を稼ごう。また、次の第5章-2でルカが1人で戦うので、ルカを重点的に特訓しておこう。



ゲルタ族の平均レベルは12以上だ。出撃メンバーを4人以上選び、万全の体勢で臨もう。

カルヒンの街 自由戦闘



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	ゲルダ族	12	81	48	72	40	52	28	3	ダルシーソード、フミリアティ
②	ゲルダ族	12	81	48	72	40	52	28	3	ダルシーソード、フミリアティ
③	ゲルダ族	12	81	48	72	40	52	28	3	ダルシーソード、フミリアティ
④	ゲルダ族	12	79	50	60	44	65	30	4	マーシーナイフ、フミリアティ
⑤	ゲルダ族	12	79	50	60	44	65	30	4	マーシーナイフ、フミリアティ
⑥	ゲルダ族	12	81	48	72	40	52	28	3	ダルシーソード、フミリアティ
⑦	ゲルダ族	13	87	74	62	48	65	39	4	蛇腹の戦鞭、ヨアキムの鎧／サナトス、サナトマグス、パラライスカル

第X章 自由戦闘

相変わらずカインのいない状態が続くので、ここでメンバーのレベルをアップさせておく。目安としては平均レベル14以上には上げておきたい。またここで武器交換できるルーンソードはエクサル用のマナホーン武器なので、ぜひ手にいれておきたい。お金が貯まったら、防具類の充実もお忘れなく。



戦闘は魔法を使えば余裕で勝利できる。死滅でBPを忘れずに回収しておこう。

カルヒンの街 自由戦闘



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	ゲルダ族	13	91	50	73	49	72	40	4	ルーンソード、ヨアキムの鎧
②	ゲルダ族	13	83	53	74	45	71	30	4	ダルシーソード、ヨアキムの鎧
③	ゲルダ族	13	91	50	73	49	72	40	4	ルーンソード、ヨアキムの鎧
④	ゲルダ族	13	91	50	73	49	72	40	4	ルーンソード、ヨアキムの鎧
⑤	ゲルダ族	13	91	50	73	49	72	40	4	ルーンソード、ヨアキムの鎧
⑥	ゲルダ族	13	83	53	74	45	71	30	4	ダルシーソード、ヨアキムの鎧
⑦	ゲルダ族	13	83	53	74	45	71	30	4	ダルシーソード、ヨアキムの鎧
⑧	ゲルダ族	14	105	71	77	45	78	30	4	黒革の戦鞭、ヨアキムの鎧／ドラゴネル、ネメシスブロウ、ヘルゲイザー

第X章 自由戦闘

第6章の敵はファリオやパスカ。以前の装備のままでは通用しない。自由戦闘でお金を貯めて、戦士系キャラにはヨキアムの鎧や魔法系キャラには審判のローブを買っておこう。戦闘自体はゲルダ族が相手でそれほど厳しい相手ではないので、魔法を使わず直接攻撃で倒していく。本番まで無駄なBP消費は控えよう。



クロルソードは、カイン、ヴァルトス、エクサルの計3本を武器交換しておこう。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	ゲルダ族	15	84	40	63	50	60	30	4	ルーンウィップ、ヨアキムの鎧
②	ゲルダ族	15	82	38	58	43	61	38	4	ルーンソード、ヨアキムの鎧
③	ゲルダ族	15	84	40	63	50	60	30	4	ルーンウィップ、ヨアキムの鎧
④	ゲルダ族	16	115	50	75	34	59	25	4	クロルソード、ヨアキムの鎧
⑤	ゲルダ族	15	82	38	58	43	61	38	4	ルーンソード、ヨアキムの鎧
⑥	ゲルダ族	15	82	38	58	43	61	38	4	ルーンソード、ヨアキムの鎧
⑦	ゲルダ族	15	84	40	63	50	60	30	4	ルーンウィップ、ヨアキムの鎧
⑧	ゲルダ族	15	84	40	63	50	60	30	4	ルーンウィップ、ヨアキムの鎧

第X章 自由戦闘

最終決戦に向けたレベルアップと資金を貯めて最後の装備を整えるのが目的。パスカの装備している龍鱗の戦弓と冥王の戦槍は武器交換しておこう。ステイエン、キロタやシリアの武器代が浮くだけでも、かなりお得だ。ショップでは、武器や防具の他に冥血のボトルも購入しておき、最後の戦いに向けて備えよう。



戦闘のパターンは6章-2。右チームに主力を集め、一気にパスカを撃破すべし。



ENEMY LIST

	名前	レベル	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備／魔法
①	パスカ	16	96	67	78	48	75	26	4	龍鱗の戦弓、銀の胸当て
②	パスカ	17	77	105	94	68	75	28	4	ミトラアクス、銀の胸当て／サナトス、サナトマグス、ドラゴネル、ネメシスブロウ
③	パスカ	17	77	105	94	68	75	28	4	ミトラアクス、銀の胸当て／サナトス、サナトマグス、ドラゴネル、ネメシスブロウ
④	パスカ	17	77	105	94	68	75	28	4	ミトラアクス、銀の胸当て／サナトス、サナトマグス、ドラゴネル、ネメシスブロウ
⑤	パスカ	18	114	80	99	64	79	50	4	冥王の戦槍、銀の胸当て/サナトマグス、サンドマン、ストーンペトラ、メテオフォース、リッチ、レジィゴースト
⑥	パスカ	17	77	105	94	68	75	28	4	ミトラアクス、銀の胸当て／サナトス、サナトマグス、ドラゴネル、ネメシスブロウ
⑦	パスカ	17	77	105	94	68	75	28	4	ミトラアクス、銀の胸当て／サナトス、サナトマグス、ドラゴネル、ネメシスブロウ
⑧	パスカ	16	96	67	78	48	75	26	4	龍鱗の戦弓、銀の胸当て
⑨	パスカ	17	77	105	94	68	75	28	4	ミトラアクス、銀の胸当て／サナトス、サナトマグス、ドラゴネル、ネメシスブロウ
⑩	パスカ	17	77	105	94	68	75	28	4	ミトラアクス、銀の胸当て／サナトス、サナトマグス、ドラゴネル、ネメシスブロウ

コラム Sランク獲得法

シナリオ戦闘では、毎回戦闘報告でS・A・B・Cの4段階のランク評価が下される。高ランクの評価を受ければ、高いボーナスポイントとよりレアなアイテムが入手できる。上級プレイヤーを目指す人なら、当然毎回「S」を狙いたい。ここではシナリオ戦闘におけるランク評価のシステムと、Sランク獲得のためのいくつかのテクニックを伝授しよう。

BATTLE TACTICS 1 ランク評価のシステムとルール

シナリオ戦闘では、まず戦闘開始時にプレイヤーに4点のポイントが与えられている。もちろんこれは画面のどこからも確認することはできない。この4点を基本点として、以後プレイヤーの取った行動に応じてポイントが加減点されていくシステムとなっているのだ。そして、マップをクリアしたときの最終得点でその戦闘の評価が下される。各ランクの必要得点と、加減点対象の行動及び点数については右の表を参照しよう。

決定されたランクに応じて、報告画面でのボーナスポイント（お金とBP）に差が出る。そしてさらに、クリア時に入手できるボーナスアイテムにも差がついてしまうのだ。各シナリオにはそれぞれ2〜4個の「レアアイテム」と「ノーマルアイテム」が設定されており、ランクによってもらえるものの種類と数が決まっているのだ。入手できるボーナスアイテムの法則については以下の表で確認してほしい。

Sランク	レアアイテムからランダムで2つ
Aランク	レアアイテムからランダムで1つ
Bランク	コモンアイテムからランダムで2つ
Cランク	レコモンアイテムからランダムで2つ



ランク別必要点	
Sランク	7
Aランク	6〜4
Bランク	3〜2
Cランク	1〜0

行動別加減点	
規定ターン内にクリア	+2
規定CT内にクリア	+1
回復系アイテム使用（最大−3まで）	−1
味方が戦闘不能（最大−2まで）	−1
BP補給を使用（最大−2まで）	−1

BATTLE TACTICS 2 Sランク獲得のための重要ポイント

最後にSランク獲得のためのポイントを考えていこう。上でまとめた加減点対象となる行動から考えていけば、自然と取るべき行動、取ってはいけない行動が見えてくるはずだ。まずは、「ダメージを恐れてはいけない」ということ。規定ターン・CT内にクリアするためには、敵のターンも使って攻撃の時間を稼ぎたい。体力型キャラは常に待機型反撃で突き進もう。とはいえ、戦闘不能になってはマイナス点。回復は必ず必要となってくるが、「アイテムでの回復は厳禁」だ。回復アイテムを一度でも使用したらSへは到達できない。魔法での回復は何度でもOKなのだから、必ず回復は魔法で行おう。さらに、「無駄な離脱攻撃は避ける」ことも重要だ。邪魔な敵戦闘不能キャラへの攻撃もCTの経過を伴うことをお忘れなく。そして、もっともターン・CTを短縮できるのは「固まった敵への魔法攻撃」だろう。以上のようなポイントを頭に入れて、Sランクプレイヤーを目指してほしい。



ヨハネの強力なエリア魔法で一網打尽、というのがターン短縮の近道。ただし、ヨハネのINTを充分に育成しておかなければ効果は薄いぞ。

Chapter 03 データ

DATA



武器 WEAPON

剣 SWORD

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血 BP	射程	能力／剣血後能力				価格	説明
			STR	INT	VIT	DEX		
ショートソード		1	3	0	0	0	400	刃の細い剣。柄に近くなるほど刃が広い
剣血：1／ハボリュム	3		0	0	1	0		
剣血：2／フォーカロル	3		0	1	0	0		
凝血	11		1	0	0	2		
カトラス		1	6	0	0	0	900	片刃で刃が広い剣
剣血：28／ザレン	10		0	0	1	0		
剣血：31／ラウム	12		0	0	0	0		
凝血	32		1	0	2	0		
ファルシオン		1	8	0	5	0	1400	両刃の曲刀。見た目以上に重い剣
剣血：2／フォーカロル	15		1	0	1	1		
剣血：7／アエシュマ	15		0	1	6	0		
凝血	45		1	0	2	3		
ブロードソード		1	10	0	0	0	1600	それほど刃は広くなく見た目よりも軽い
剣血：3／フルフル	15		0	1	0	1		
剣血：28／ザレン	15		1	0	1	0		
凝血	45		2	1	0	1		
バラッシュ		1	12	0	0	0	2200	真っ直ぐな刃を持つ剣
剣血：18／ベレト	18		0	2	0	0		
剣血：31／ラウム	20		0	0	0	0		
凝血	56		3	3	0	0		
ダマスカス		1	16	0	0	0	2800	特殊な鉱石で作られた剣。耐久力が高い
剣血：6／ハウレス	30		0	0	2	0		
剣血：7／アエシュマ	30		0	0	2	0		
凝血	85		1	0	2	0		
カツバルケル		1	20	0	0	0	3500	シンプルな両刃の剣。使い勝手が良い
剣血：19／ガープ	30		0	2	0	0		
剣血：28／ザレン	35		0	0	0	0		
凝血	100		2	−1	−1	−1		
ツバイハンダー		1	24	0	0	0	4200	両手で持つことが基本の剣
剣血：18／ベレト	55		0	2	0	1		
剣血：31／ラウム	80		0	0	0	0		
凝血：38／マナホーン(エクサル)	195		3	10	0	0		
ダルシーソード		1	30	0	−5	−10	6000	不思議な色の刃を持つ片刃の剣
剣血：15／ゼイルナ	120		0	0	5	5		
剣血：21／ムルムル	150		−5	0	5	10		
凝血：25／トゥキファト	370		3	0	10	15		
ルーンソード		1	25	0	4	0	7000	刃に文字が刻まれている剣
剣血：18／ベレト	90		2	0	0	0		
剣血：20／ダンタリオン	100		1	0	1	1		
凝血：23／バルマン	310		1	0	3	1		
クロルソード		1	34	−20	0	0	7600	名前が刻まれた非常に軽い両刃の剣
剣血：11／ザロビ	160		0	−5	15	−5		
剣血：24／マレブランケ	120		0	3	10	10		
凝血：6／ハウレス	420		3	20	0	0		
刀		1	33	0	0	5	8800	刃はゆるやかにカーブした片刃の剣
剣血：4／デーヴァ	250		0	0	−5	10		
剣血：6／ハウレス	300		0	0	5	5		
凝血：10／フルカス	830		5	−5	−5	30		
漆黒の剣		1	38	0	0	10	9400	黒い鉱石で作られた片刃で軽い剣
剣血：5／リントラウ	150		3	0	0	−5		
剣血：25／トゥキファト	200		0	3	−5	0		
凝血：27／パプス	600		5	0	0	0		
覇王の剣		1	45	0	0	0	購入不可	古い両刃の剣。触れると刃が青く光る
剣血：4／デーヴァ	310		−10	0	10	0		
剣血：5／リントラウ	310		−10	0	0	10		
凝血：32／R・W・D	930		5	5	5	5		

短剣 DAGGER

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血 BP	射程	能力／剣血後能力				価格	説明
			STR	INT	VIT	DEX		
ダガー		1	4	0	0	0	300	攻撃力のある短剣
剣血：3／フルフル	8		0	0	0	1		
剣血：31／ラウム	10		0	0	0	0		
凝血	28		2	0	0	1		
マーシーナイフ		1	14	0	0	8	3000	呪法の刻まれた短剣。刃の色が青い
剣血：8／フォラス	15		1	0	0	0		
剣血：20／ダンタリオン	10		0	2	0	−1		
凝血：35／マナホーン(リリス)	35		0	10	−1	−1		
ダーマナイフ		1	26	−2	10	5	4600	刃が非常に薄く名前が刻まれた短剣
剣血：12／バルサリゴン	140		−10	0	−10	0		
剣血：25／トゥキファト	150		0	0	−30	0		
凝血：5／リントラウ	390		0	0	−15	0		
ジョギリ		1	40	−10	0	15	9800	両刃の短剣。見た目以上に重い
剣血：7／アエシュマ	300		−30	0	0	5		
剣血：9／アイニ	300		−30	10	0	0		
凝血：26／ストラム	800		−20	10	0	5		

槍 SPEAR

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血 BP	射程	能力／剣血後能力				価格	説明
			STR	INT	VIT	DEX		
スピア		2	5	0	0	0	600	木の棒の先に鉄の穂先がついている
剣血：11／ザロビ	6		0	0	1	0		
剣血：28／ザレン	3		0	0	0	0		
凝血	12		0	0	1	1		
グレイヴ		2	8	0	0	0	2100	穂先に鉄の刃がついている槍
剣血：18／ベレト	15		0	0	0	1		
剣血：19／ガープ	12		0	0	1	0		
凝血	40		1	0	0	2		
パルチザン		2	11	0	0	0	2800	穂先が大きな槍。重いので扱いにくい
剣血：20／ダンタリオン	20		0	0	0	1		
剣血：31／ラウム	25		0	0	0	1		
凝血	65		1	0	1	2		
トライデント		2	16	0	0	0	4000	穂先が3つに分かれている槍
剣血：21／ムルムル	39		0	0	0	1		
剣血：31／ラウム	39		0	0	0	0		
凝血	113		1	1	1	3		
スコーピオン		2	20	0	0	15	6000	両端に穂先のついている槍。軽い
剣血：14／シスラウ	40		−4	0	0	−4		
剣血：14／シスラウ	40		−2	0	−2	−4		
凝血：14／シスラウ	120		3	3	3	3		
ルーンスピア		2	25	4	0	0	6600	穂先に文字の刻まれている槍
剣血：19／ガープ	80		2	0	0	0		
剣血：31／ラウム	110		0	0	0	0		
凝血	280		1	0	3	3		
シルバースピア		2	30	0	0	0	9000	教団禁制の鉱石で作られた槍
剣血：14／シスラウ	135		0	0	0	0		
剣血：16／シャクス	140		0	0	0	0		
凝血	395		1	1	1	1		
冥王の戦槍		2	40	0	0	20	11000	常に冷気を帯びている槍
剣血：7／アエシュマ	280		−5	0	0	−10		
剣血：21／ムルムル	280		−10	0	0	−5		
凝血：32／R・W・D	840		2	0	32	0		

レイピア RAPIER

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血BP	射程	能力／剣血後能力 STR	INT	VIT	DEX	価格	説明
レイピア		1	4	0	0	2	400	突き専用の細身の剣。先端が鋭い
剣血：1／ハボリゥム	3		1	0	0	0		
剣血：28／ザレン	5		1	0	0	0		
凝血	13		1	0	0	2		
フルーレ		1	9	0	0	0	1100	突き専用の細身の剣。刀身が長く軽い
剣血：9／アイニ	23		−1	0	0	0		
剣血：31／ラウム	15		0	0	0	0		
凝血	48		−2	0	−2	5		
エストック		1	27	0	0	−8	5000	突き専用の細身の剣。強力な剣
剣血：29／ザルブリス	80		0	0	0	10		
剣血：31／ラウム	80		0	0	0	0		
凝血：36／マナホーン(ステイエン)	220		2	10	5	3		
コリシュマルド		1	36	−18	−3	0	7800	突き専用の剣。片手で扱える
剣血：13／グシオン	350		−5	10	0	0		
剣血：15／ゼイルナ	300		−5	10	5	0		
凝血：17／バヴァニ	900		0	30	10	0		

弓 BOW

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血BP	射程	能力／剣血後能力 STR	INT	VIT	DEX	価格	説明
ショートボウ		3	1	0	0	0	400	小さな弓
剣血：1／ハボリュム	5		2	0	0	0		
剣血：11／ザロビ	5		0	0	2	0		
凝血	15		3	0	0	0		
ロングボウ		4	3	0	0	0	600	ショートボウよりも大きな弓
剣血：2／フォーカロル	12		1	0	0	0		
剣血：28／ザレン	12		0	0	0	0		
凝血	36		3	0	0	0		
コルルボウ		3	5	0	5	0	2700	弦がゆるくなっている弓
剣血：3／フルフル	15		0	0	0	2		
剣血：31／ラウム	15		0	0	0	0		
凝血：30／ハウェン	48		2	0	0	0		
蛇鱗の戦弓		4	9	0	0	0	3400	蛇の鱗で装飾された弓
剣血：19／ガーブ	28		0	0	0	2		
剣血：27／パプス	28		0	1	0	1		
凝血：39／マナホーン(シリア)	86		0	10	1	3		
インドラクロス		4	14	7	−15	0	8300	機械式で矢を射ると音が出る
剣血：3／フルフル	35		−1	0	5	1		
剣血：31／ラウム	40		1	0	0	0		
凝血：30／ハウェン	120	6	−5	0	0	0		
ルーンボウ		4	17	3	0	0	9800	文字が刻まれている弓
剣血：15／ゼイルナ	130		3	0	0	0		
剣血：16／シャクス	130		2	0	0	1		
凝血：37／マナホーン(キロタ)	390		2	10	−2	1		
シルバーボウ		4	22	0	0	0	10500	教団禁制の鉱石で作られた弓
剣血：22／バラトロン	210		0	0	1	0		
剣血：25／トゥキファト	210		0	0	1	0		
凝血：30／ハウェン	700	6	0	2	2	2		
龍鱗の戦弓		3	25	0	0	0	12000	大きな鱗で装飾された弓
剣血：4／デーヴァ	250		−5	−10	−10	0		
剣血：12／バルサリゴン	280		−25	0	0	0		
凝血：30／ハウェン	810	5	−5	0	−15	−5		
魔帝の戦弓		5	30	0	8	0	購入不可	黒く装飾された弓
剣血：12／バルサリゴン	330		0	0	−30	0		
剣血：24／マレブランケ	330		0	−30	0	0		
凝血：32／R・W・D	990		6	5	5	0		

鞭 WHIP

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血BP	射程	能力／剣血後能力 STR	INT	VIT	DEX	価格	説明
ウィップ		3	2	0	0	0	380	革で作られた鞭
剣血：3／フルフル	3		1	0	0	0		
剣血：20／ダンタリオン	3		1	0	0	0		
凝血	11		2	0	0	0		
ローズウィップ		3	5	0	0	0	560	刺の付いた鞭
剣血：18／ベレト	8		1	0	1	0		
剣血：31／ラウム	15		0	0	0	0		
凝血	33		1	1	1	0		
血染めの戦鞭		3	10	0	7	7	1700	血で染められた鞭
剣血：14／シスラウ	40		0	0	−3	0		
剣血：31／ラウム	45		0	0	0	−3		
凝血：10／フルカス	130		−2	3	−5	−10		
蛇腹の戦鞭		3	14	0	0	0	2700	溝の掘り込まれた鞭
剣血：8／フォラス	20		1	1	0	0		
剣血：21／ムルムル	24		0	0	2	0		
凝血	68		2	1	1	0		
月桂樹の戦鞭		3	18	0	0	0	3900	月光に照らすと輝きを増す鞭
剣血：15／ゼイルナ	40		0	2	0	0		
剣血：19／ガーブ	30		1	0	1	0		
凝血：40／マナホーン(ルカ)	105		3	10	0	2		
黒革の戦鞭		3	24	0	0	0	6100	不思議な革で作られた鞭
剣血：24／マレブランケ	65		0	−5	0	0		
剣血：31／ラウム	70		0	0	−5	0		
凝血：10／フルカス	205		0	2	2	2		
ルーンウィップ		3	27	5	0	0	8000	柄に文字の刻まれている鞭
剣血：3／フルフル	90		0	0	0	3		
剣血：27／パプス	110		0	3	0	0		
凝血：17／バヴァニ	310		1	1	1	2		
冥姫の戦鞭		3	32	0	−15	0	11000	冷気をまとった鞭
剣血：5／リントラウ	280		0	−10	0	0		
剣血：24／マレブランケ	240		0	0	0	−10		
凝血	780		−2	0	10	0		
妖紀の戦鞭		3	42	13	5	0	購入不可	妖しい色を放つ鞭
剣血：10／フルカス	340		−20	−10	−10	0		
剣血：25／トゥキファト	300		−10	−10	−20	0		
凝血：32／R・W・D	970		−5	−10	−5	−5		

斧 AXE

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血BP	射程	能力／剣血後能力 STR	INT	VIT	DEX	価格	説明
アクス		1	8	0	0	0	600	片刃の斧。素朴な作りをしている
剣血：1／ハボリュム	10		0	0	0	0		
剣血：31／ラウム	15		0	0	0	0		
凝血	35		0	0	2	5		
バトルアクス		1	13	0	0	0	1300	戦闘向けに作られた両刃の斧
剣血：8／フォラス	15		0	0	0	2		
剣血：28／ザレン	15		0	0	0	0		
凝血	48		2	1	1	−1		
ヘッドアクス		1	17	0	0	0	2400	殴打に適した戦斧
剣血：18／ベレト	15		1	0	0	0		
剣血：31／ラウム	25		0	0	0	0		
凝血	55		1	1	1	−1		
カリンガ		1	24	0	0	0	4200	ヘッドアクスの原型。素朴な作り
剣血：8／フォラス	22		0	0	3	0		
剣血：9／アイニ	22		0	0	3	0		
凝血：29／ザルブリス	66		1	0	5	0		

「斧」のつづき

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血 BP	射程	能力／剣血後能力 STR	INT	VIT	DEX	価格	説明
ルーンアクス		1	29	4	0	0	6000	文字が刻まれている両刃の斧
剣血：8／フォラス	110		1	0	0	0		
剣血：31／ラウム	120		0	0	0	0		
凝血：33／マナホーン(カイン)	340		2	10	3	−5		
シルバーアクス		1	38	0	0	0	7200	教団禁制の鉱石で作られた片刃の斧
剣血：9／アイニ	140		0	0	0	3		
剣血：20／ダンタリオン	130		2	0	1	0		
凝血：41／マナホーン(ザイオン)	400		2	0	0	2		
ミトラアクス		1	43	0	0	0	9000	邪教の呪法が刻まれている斧
剣血：13／グシオン	280		2	0	0	0		
剣血：25／トゥキファト	250		0	0	−5	0		
凝血：7／アエシュマ	780		3	0	−5	−5		
狂皇の戦斧		1	50	−30	−20	−20	購入不可	深紅の刃を持つ両刃の斧
剣血：5／リントラウ	300		1	30	0	0		
剣血：27／パプス	390		1	0	0	20		
凝血：32／R・W・D	990		5	40	30	30		

杖、ロッド CANE, ROD

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血 BP	射程	能力／剣血後能力 STR	INT	VIT	DEX	価格	説明
杖		1	1	1	0	0	120	木で作られた杖
剣血：8／フォラス	5		2	0	0	0		
剣血：31／ラウム	5		0	0	0	0		
凝血	15		2	1	1	0		
ジュエルロッド		1	7	4	0	1	購入不可	宝飾の施されたロッド
剣血：9／アイニ	20		0	2	0	0		
剣血：31／ラウム	23		0	0	0	0		
凝血：34／マナホーン(ヨハネ)	63		2	10	2	2		
ウィングロッド		1	14	10	0	3	3600	全体が蛇の鱗で装飾されたロッド
剣血：6／ハウレス	65		0	0	0	2		
剣血：28／ザレン	70		0	2	0	0		
凝血：31／ラウム	200		0	0	0	0		
龍鱗の杖		1	27	15	0	5	7900	翼のレリーフが施されたロッド
剣血：9／アイニ	220		0	3	0	0		
剣血：29／ザルブリス	320		0	0	3	0		
凝血：26／ストラム	820		0	4	0	0		

フレイル FLAIL

名前 剣血・凝血：潜在No.／潜在名	剣血 BP	射程	能力／剣血後能力 STR	INT	VIT	DEX	価格	説明
フレイル		1	6	1	0	0	400	鉄球の付いた打撃武器
剣血：18／ベレト	3		0	0	1	0		
剣血：31／ラウム	5		0	0	0	0		
凝血	11		1	0	1	1		
スリーテイルズ		1	22	3	0	2	7500	鉄球が3個ついた打撃武器
剣血：7／アエシュマ	70		0	0	0	5		
剣血：20／ダンタリオン	65		2	0	0	2		
凝血：31／ラウム	210		2	2	1	1		
パイパーテイル		1	30	−10	25	5	10000	振ると風を切る音のする打撃武器
剣血：15／ゼイルナ	160		0	−5	−10	0		
剣血：27／パプス	150		0	−10	−5	0		
凝血：23／バルマン	450		5	5	−15	5		
レノスフレイル		1	40	12	20	8	購入不可	闘気に満ちた打撃武器
剣血：25／トゥキファト	300		−20	−20	0	0		
剣血：29／ザルブリス	300		−20	0	−20	0		
凝血：26／ストラム	900		−5	−15	−15	10		

※購入不可の武器は、戦闘時またはランク評価時に入手できるもの。また、武器交換でしか入手できないものもある。

防具 PROTECTOR

防具 PROTECTOR

名前	INT	VIT	DEX	価格	説明
革の服	0	5	0	500	一般的な服
ローブ	1	2	0	500	小さな加護を得られるローブ
ハードレザー	0	7	0	800	革をなめして硬くした鎧
チェインメイル	0	9	0	1000	鎖をつないだ鎧
神官のローブ	2	6	0	800	神官御用達のローブ
ラメラアーマー	0	12	0	1500	鉄金をつないだ鎧
ボゴミルの鎧	2	10	0	1500	第九階級六位天使の鎧
逢魔のローブ	3	8	0	1000	魔除けの呪法を施したローブ
鉄の胸当て	0	14	0	1800	一般的な胸当て
カタリの鎧	2	18	0	2500	第九階級五位天使の鎧
鮮血のローブ	5	12	0	2400	血を浸したローブ
スペロニの鎧	0	21	0	3500	第九階級四位天使の鎧
神座のローブ	6	14	0	3500	祭儀の際、着用するローブ
フミリアティ	2	20	2	5300	小さな加護を得られる鎧
ヨアキムの鎧	0	23	0	5200	第九階級三位天使の鎧
審判のローブ	6	17	0	6000	法の刺繍が施されたローブ
黄金の胸当て	2	26	3	7500	加護を得られる鎧
アモリの鎧	0	29	0	7500	第九階級二位天使の鎧
万礼節のローブ	8	23	0	8000	自然の呪法を施したローブ
銀の胸当て	0	32	0	7700	教団禁制の鉱石を使用した胸当て
悠久のローブ	10	26	0	購入不可	忘却の神の名が刻まれたローブ
エックハルト	4	36	4	購入不可	大いなる加護を得られる鎧
黒革のローブ	12	28	0	購入不可	不思議な革を使用したローブ
アヴィラの鎧	0	38	0	購入不可	第九階級一位天使の鎧

※購入不可の防具は、戦闘時またはランク評価時に入手できるもの。

アイテム

アクセサリー ACCESSORY

名前	HP	BR	STR	INT	VIT	DEX	価格	効果
トビトの石	5	0	1	0	0	0	2000	腕力に小さな加護を得られる
ユディトの石	0	5	0	1	0	0	2000	知力に小さな加護を得られる
マカバイの石	5	0	0	0	1	0	2000	体力に小さな加護を得られる
エステルの石	3	3	0	0	0	1	2000	器用さに小さな加護を得られる
愚者の黄金	3	3	1	1	1	1	3000	愚者の願いの込められた鉱石
トビトの指輪	7	0	2	0	0	0	4500	腕力に加護を得られる
ユディトの指輪	0	7	0	2	0	0	4500	知力に加護を得られる
マカバイの指輪	7	0	0	0	2	0	4500	体力に加護を得られる
エステルの指輪	5	5	0	0	0	2	4500	器用さに加護が得られる
シラの指輪	0	0	3	0	3	0	7000	体力、腕力に加護が得られる
バルクの指輪	0	0	0	3	0	3	7000	知力、器用さに加護が得られる
トビトの腕輪	0	0	8	0	0	0	7000	腕力に大いなる加護が得られる
ユディトの腕輪	0	0	0	8	0	0	7000	知力に大いなる加護が得られる
マカバイの腕輪	0	0	0	0	8	0	7000	体力に大いなる加護が得られる
エステルの腕輪	0	0	0	0	0	8	7000	器用さに大いなる加護が得られる
シラの腕輪	0	0	8	0	8	0	13000	腕力、体力に絶大なる加護を得られる
バルクの腕輪	7	0	4	4	0	6	13000	大いなる加護が得られる
蒼のメダル	0	0	0	0	0	0	2000	眠りを防ぐ
紅のメダル	0	0	0	0	0	0	3000	毒を防ぐ
翠のメダル	0	0	0	0	0	0	10000	麻痺を防ぐ
褐のメダル	0	0	0	0	0	0	12500	凍結を防ぐ
藍のメダル	0	0	0	0	0	0	5000	石化を防ぐ
紫のメダル	0	0	0	0	0	0	15000	眠り、毒を防ぐ
金のメダル	0	0	0	0	0	0	16000	麻痺、凍結、石化を防ぐ
銀のメダル	0	0	0	0	0	0	17000	眠り、毒、麻痺、凍結を防ぐ
盟約証	0	0	0	0	0	0	購入不可	武器の入れ替えを防ぐ
血の盟約証	0	0	2	0	0	0	購入不可	武器の入れ替えを防ぐ
冥血の盟約証	0	0	1	1	1	1	購入不可	武器の入れ替えを防ぐ
天証	0	0	0	0	0	0	購入不可	レベルが15になる
大天証	0	0	2	0	0	0	購入不可	レベルが30になる
座天証	0	0	0	2	0	0	購入不可	レベルが99になる
蒼魔鏡	0	0	0	0	0	0	購入不可	カージ系の魔法によるダメージが2／3になる
紅魔鏡	0	0	0	0	0	0	購入不可	フィキス系の魔法によるダメージが2／3になる
翠魔鏡	0	0	0	0	0	0	購入不可	ミュタ系の魔法によるダメージが2／3になる

消耗品 EXPENDABLES

名前	価格	効果
ポーション	200	体力回復（小）。対象ユニットのVITが高いほど効果が高くなる。死亡ユニットに使用可（回復量+1）
ハイポーション	1000	体力回復（大）。対象ユニットのVITが高いほど効果が高くなる。死亡ユニットに使用可（回復量+1）
エリクサー	6000	体力最大回復。死亡ユニットに使用可（回復量MAX）
ブルーキュア	100	眠り、毒、パラメータダウンを治療
イエローキュア	200	麻痺、石化、ＢＰ凍結を治療
レインボキュア	800	全てのステータス異常を治療
血のボトル	5000	BPの一定回復（小）
冥血のボトル	8000	BPの一定回復（大）
力の酒	購入不可	STR＋1。ポーションと同効果
知識の水	購入不可	INT＋1。ポーションと同効果
疾風の実	購入不可	DEX＋1。ポーションと同効果
粘り気ある豆	購入不可	VIT＋1。ポーションと同効果
BP100	5000	トータルのBP100回復。購入時に自動的に使用される
BP500	8000	トータルのBP500回復。購入時に自動的に使用される
BP1000	15000	トータルのBP1000回復。購入時に自動的に使用される
BP2500	30000	トータルのBP2500回復。購入時に自動的に使用される
BP5000	50000	トータルのBP5000回復。購入時に自動的に使用される

※購入不可のアイテムは、戦闘時またはランク評価時に入手できるもの。

COLUMN

アクセサリーの効果

P.36の「実戦テクニック」でも説明したが、意外にバカにできないのがアクセサリーの効果。

もっともお手軽な「石」系アクセサリーでも、それをつけるだけでHPが5も上がったりするものもあるのだ。ゲーム序盤は各キャラのタイプに応じた「石」「指輪」「腕輪」系アクセサリーで、しっかりパラメータアップしてあげよう。また、敵がステータス異常の魔法や潜在攻撃を仕掛けてくるシナリオでは、「メダル」系アクセサリーを主要キャラに装備させよう。ヨハネなど強力な魔法攻撃が主力となるキャラには、BP凍結効果のあるメダルを装備させたい。

ところで一見、なんの効果があるのかよくわからないのが「天証」「大天証」「座天証」のアクセサリーかもしれない。これは装備したキャラのレベルがそれぞれ「15」「30」「99」になるというもの。実はこのアイテムは使いようによってはかなり強力な効果を発揮する。たとえば、まだレベルが10にも満たないヨハネが「天証」を装備した場合、通常まだ覚えていないはずの強力魔法ヴァンクラウドが使えるようになっている。また、魔法の威力はレベルによって変化するため、同時に他の魔法も強力になるぞ。もしこれが「座天証」だった場合の効果は凄まじいものとなる。また、攻撃力にレベルの数値を追加する潜在攻撃にも有効となるだろう。ただし、この場合戦闘終了後のレベルアップに必要な経験値もそのレベルに応じた数値が必要になってしまうことは覚悟しよう。逆に考えれば、レベルが高いときに「天証」を装備しておけば、少ない経験値でガンガンレベル上げができるということになるのだ。

潜在

LATENT ABILITY

No.	名前	属性	消費BP	説明
1	ハボリュム	カージ	9	カージ系小攻撃追加（ダメージ1.25倍）
2	フォーカロル	フィキス	9	フィキス系小攻撃追加（ダメージ1.25倍）
3	フルフル	ミュタ	9	ミュタ系小攻撃追加（ダメージ1.25倍）
4	デーヴァ	—	17	光の助力を得ることで追加攻撃（ダメージ1.4倍）
5	リントラウ	—	17	闇の助力を得ることで追加攻撃（ダメージ1.4倍）
6	ハウレス	—	15	風の助力を得る事ができる。隣接マス上下4段まで攻撃可能になる
7	アエシュマ	—	20	猛き力でねじ伏せることができる。全ての防御型に通常ダメージを与える
8	フォラス	—	20	HP吸収攻撃。ダメージの1／4を吸収
9	アイニ	—	15	BP吸収攻撃。ダメージの1／4を吸収
10	フルカス	—	20	堅固な信念を貫く事ができる。貫通攻撃が可能になる
11	ザロビ	—	15	自分の名誉を負荷することができる。使用キャラのレベル数値分の追加ダメージ
12	バルサリゴン	—	20	窮地の援助を受ける事ができる。「最大HP－残HP」分の追加ダメージ
13	グシオン	—	20	堕落な精神を促す事ができる。眠りステータス追加。24CT効果継続
14	シスラウ	—	10	一時の痛みを与える事ができる。毒ステータス追加。24CT効果継続
15	ゼイルナ	—	15	動けない苦しみを与える事ができる。麻痺ステータス追加。24CT効果継続
16	シャクス	—	20	黙する痛みを教える事ができる。BP凍結ステータス追加。24CT効果継続
17	バヴァニ※	—	20	動けない呪縛を与える事ができる。石化ステータス追加。12CT効果継続
18	ベレト	—	10	吹っ飛ばし攻撃。1マス後退させる
19	ガープ	—	15	時空の共鳴を促す事ができる。対象キャラと場所が入れ替える
20	ダンタリオン	—	10	ゾック消去攻撃。ゾックを無効化する。24CT効果継続
21	ムルムル	—	26	攻撃弱体化攻撃。相手のSTRを下げる（基本STRの40%）。24CT効果継続
22	バラトロン	—	26	魔力弱体化攻撃。相手のINTを下げる（基本INTの40%）。24CT効果継続
23	バルマン※	—	20	物理攻撃回避。一度だけ物理攻撃を防ぐ。24CT効果継続
24	マレブランケ	—	20	魔法攻撃回避。一度だけ魔法攻撃を防ぐ。24CT効果継続
25	トゥキファト	—	30	物理、魔法攻撃回避。一度だけ全ての攻撃を防ぐ。24CT効果継続
26	ストラム※	—	0（装備）	狡猾な救済を受ける事ができる。魔法使用時の消費BPが2／3になる
27	バブス	—	0（装備）	常時反撃。どの待機型でも必ず反撃する
28	ザレン	—	0（装備）	HP回復（小）。6CT毎にHPが3回復
29	ザルブリス	—	0（装備）	HP回復（大）。6CT毎にHPが6回復
30	ハウェン※	—	0（装備）	射程＋2
31	ラウム	—	20	武器交換。同系列の武器に限る
32	R・W・D※	カージ	50	荒ぶる龍を呼ぶ事ができる。強力なエリア魔法攻撃（効果範囲3・↑5・↓3）
33	マナホーン（カイン）	—	0（装備）	カインが持つと魔の助力を得られる。魔法「ドラゴネル」が使用可能になる
34	マナホーン（ヨハネ）	—	0（装備）	ヨハネが持つと魔の助力を得られる。魔法「リリム」が使用可能になる
35	マナホーン（リリス）	—	0（装備）	リリスが持つと魔の助力を得られる。魔法「ルリックソード」が使用可能になる
36	マナホーン（ステイエン）	—	0（装備）	ステイエンが持つと魔の助力を得られる。魔法「レジィゴースト」が使用可能になる
37	マナホーン（キロタ）	—	0（装備）	キロタが持つと魔の助力を得られる。魔法「アストラル」が使用可能になる
38	マナホーン（エクサル）	—	0（装備）	エクサルが持つと魔の助力を得られる。魔法「ルリックガード」が使用可能になる
39	マナホーン（シリア）	—	0（装備）	シリアが持つと魔の助力を得られる。魔法「ヘルゲイザー」が使用可能になる
40	マナホーン（ルカ）	—	0（装備）	ルカが持つと魔の助力を得られる。魔法「リッチ」が使用可能になる
41	マナホーン（ザイオン）	—	0（装備）	ザイオンが持つと魔の助力を得られる。魔法「アシドストーム」が使用可能になる

※のついた潜在は条件つき（隠し）潜在を表す。

COLUMN

隠し潜在を覚醒させよう

潜在の種類はここに掲載した全41種類だが、武器を入手してもすぐには覚醒させることのできないものも存在する。それが条件つき（隠し）潜在だ。

条件つき潜在とは、その能力を覚醒させるために、いくつかの他の潜在が覚醒済みでなければならないものだ。覚醒に条件のついた潜在は全部で5つある。当然、その威力は通常の潜在よりもかなり優れたものが多いが、そのぶん覚醒させるにはけっこうな労力を必要とするだろう。

ここでその5つの条件つき潜在の覚醒条件を公開しよう。全潜在一覧のコンプリートのためにもがんばって挑戦してみてほしい。

潜在番号：17　バヴァニ
覚醒必要潜在：リントラウ、フォラス、ゼイルナ

潜在番号：23　バルマン
覚醒必要潜在：デーヴァ、ハウレス、ベレト

潜在番号：26　ストラム
覚醒必要潜在：ハボリュム、フォーカロル、フルフル、アイニ、バラトロン

潜在番号：30　ハウェン
覚醒必要潜在：フルカス、ザロビ、ガープ

潜在番号：32　R・W・D
覚醒必要潜在：デーヴァ、グシオン、シスラウ、ゼイルナ、シャクス、バヴァニ、ダンタリオン、バルマン、マレブランケ、トゥキファト、ザレン、ザルブリス

魔法

名前	属性	消費BP	射程			効果			説明
			距離	↑	↓	範囲	↑	↓	
アシドストーム	カージ	31	2	4	4	1	1	7	毒の竜巻によりダメージを与える
アストラル	カージ	9	2	1	2	0	0	0	対象キャラのパラメータ25%アップ。40CT効果継続
ヴァンクラウド	ミュタ	23	3	2	2	2	1	1	毒の雲によりダメージを与える
サナトス	ミュタ	64	4	9	9	2	4	4	雷弾によりダメージを与える
サナトマグス	カージ	50	4	5	5	0	0	0	爆雷によりダメージを与える
サンドマン	フィキス	19	3	2	2	2	1	1	対象キャラを眠らせる（操作不能）。40CT効果継続。攻撃を受けると解除
ストーンペトラ	フィキス	12	2	2	2	0	0	0	対象キャラを石化状態（操作不能）にする。18CT効果継続
ドラゴネル	カージ	95	4	4	4	1	3	3	爆炎によりダメージを与える
ネメシスブロウ	フィキス	65	4	4	4	3	5	5	光の爆発によりダメージを与える
ノースレイス	ミュタ	20	3	4	3	1	1	1	氷柱によりダメージを与える
パラライスカル	フィキス	12	2	3	3	0	0	0	対象キャラを麻痺状態（行動力が1になる）にする。24CT効果継続
ヒール	カージ	9	2	2	2	1	2	2	HPを回復する
ブラディカース	フィキス	15	2	2	2	0	0	0	BP凍結（BPの消費を封じることができる）。40CT効果継続
ヘルゲイザー	カージ	18	2	1	2	1	6	1	火柱によりダメージを与える
ポイゾクラウド	ミュタ	8	3	3	3	0	0	0	対象キャラを毒状態にする。4CT経過ごとに最大HPの1／15ダメージ。40CT効果継続
メテオフォース	フィキス	11	4	2	2	3	1	2	隕石からの光弾によりダメージを与える
リッチ	ミュタ	13	3	2	2	2	1	2	対象キャラからBPを吸収する
リリム	フィキス	16	2	2	2	1	5	5	HPを回復する
ルミナクロス	フィキス	17	4	3	2	1	1	1	光弾によりダメージを与える
ルリックガード	フィキス	11	1	2	2	1	1	1	全ての魔法攻撃を1度だけ防ぐ。40CT効果継続
ルリックソード	ミュタ	20	4	3	3	0	0	0	対象キャラのHPを1／4にする
ルリックヒール	ミュタ	25	4	3	3	1	2	2	HPを回復する
ルリックレイ	ミュタ	10	4	2	2	0	0	0	光柱によりダメージを与える
レイキュアー	ミュタ	12	4	3	3	1	0	0	ステータス異常の回復
レジィゴースト	フィキス	9	2	1	2	0	0	0	対象キャラのパラメータを25%ダウン。40CT効果継続
バースト	カージ	0	5	3	3	3	3	3	広範囲に相手を焼き尽くす
アブホース	ミュタ	0	5	3	3	2	3	3	ランダムでバットステータス付加。40CT効果継続
ガタノソア	フィキス	0	5	3	3	0	3	3	強力な稲妻でダメージと痺れを与える。40CT効果継続
イタクァ	フィキス	0	5	3	3	3	3	3	凍てつく吹雪でダメージと凍結を与える。40CT効果継続
アザトース	カージ	0	5	3	3	0	3	3	相手を寄せ付けぬ強力な爆発をおこす

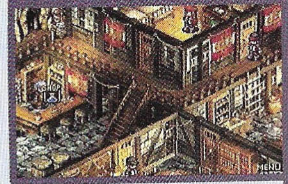
ショップリスト

第2章：サイファーパンク（1）



種類	名前	価格
剣	ショートソード	400
剣	カトラス	900
短剣	ダガー	300
レイピア	レイピア	400
弓	ショートボウ	400
弓	ロングボウ	600
鞭	ウィップ	380
鞭	ローズウィップ	560
斧	アクス	600
杖	杖	120
フレイル	フレイル	400
防具	革の服	500
防具	ローブ	500
防具	ハードレザー	800
アイテム	ポーション	200
アイテム	ブルーキュア	100
アイテム	イエローキュア	200

第3章：サイファーパンク（2）



種類	名前	価格
剣	カトラス	900
剣	ファルシオン	1400
剣	ブロードソード	1600
剣	パラッシュ	2200
短剣	ダガー	300
槍	スピア	600
槍	グレイヴ	2100
レイピア	レイピア	400
弓	ロングボウ	600
鞭	ウィップ	380
鞭	ローズウィップ	560
斧	アクス	600
斧	バトルアクス	1300
杖	杖	120
フレイル	フレイル	400
防具	チェインメイル	1000
防具	神官のローブ	800
アクセサリー	トビトの石	2000
アクセサリー	ユディトの石	2000
アクセサリー	マカバイの石	2000
アクセサリー	エステルの石	2000
アイテム	ポーション	200
アイテム	ハイポーション	1000
アイテム	ブルーキュア	100
アイテム	イエローキュア	200
アイテム	BP100	5000

第3章：サイファーパンク（3）



種類	名前	価格
剣	パラッシュ	2200
剣	ダマスカス	2800
短剣	マーシーナイフ	3000
槍	グレイヴ	2100
槍	パルチザン	2800
レイピア	レイピア	400
レイピア	フルーレ	1100
弓	ロングボウ	600
弓	コルルボウ	2700
鞭	ローズウィップ	560
鞭	血染めの戦鞭	1700
鞭	蛇腹の戦鞭	2700
斧	アクス	600
斧	バトルアクス	1300
杖	杖	120
フレイル	フレイル	400
防具	チェインメイル	1000
防具	神官のローブ	800
防具	ラメラアーマー	1500
防具	ボゴミルの鎧	1500
防具	逢魔のローブ	1000
防具	鉄の胸当て	1800
アクセサリー	トビトの石	2000
アクセサリー	ユディトの石	2000
アクセサリー	マカバイの石	2000
アクセサリー	エステルの石	2000
アイテム	ポーション	200
アイテム	ハイポーション	1000
アイテム	ブルーキュア	100
アイテム	イエローキュア	200
アイテム	BP100	5000
アイテム	BP500	80000

第4章：ウォータの町



種類	名前	価格
剣	ダマスカス	2800
剣	カツバルゲル	3500
剣	ツバイハンダー	4200
短剣	マーシーナイフ	3000
槍	パルチザン	2800
槍	トライデント	4000
レイピア	レイピア	400
レイピア	フルーレ	1100
弓	コルルボウ	2700
弓	蛇鱗の戦弓	3400
鞭	蛇腹の戦鞭	2700
鞭	月桂樹の戦鞭	3900
斧	バトルアクス	1300
斧	ヘッドアクス	2400
杖	ウィングロッド	3600
フレイル	フレイル	400
防具	ラメラアーマー	1500
防具	ボゴミルの鎧	1500
防具	逢魔のローブ	1000
防具	鉄の胸当て	1800
アクセサリー	愚者の黄金	3000
アクセサリー	トビトの指輪	4500
アクセサリー	ユディトの指輪	4500
アクセサリー	マカバイの指輪	4500
アクセサリー	エステルの指輪	4500
アクセサリー	シラの指輪	7000
アイテム	ポーション	200
アイテム	ハイポーション	1000
アイテム	ブルーキュア	100
アイテム	イエローキュア	200
アイテム	BP100	5000
アイテム	BP500	8000

第5章：カルヒンの町（1）



種類	名前	価格
剣	ダルシーソード	6000
剣	ルーンソード	7000
短剣	ダーマナイフ	4600
槍	スコーピオン	6000
槍	ルーンスピア	6600
弓	インドラクロス	8300
弓	ルーンボウ	9800
鞭	黒革の戦鞭	6100
鞭	ルーンウィップ	8000
斧	カリンガ	4200
斧	ルーンアクス	6000
杖	龍鱗の杖	7900
フレイル	スリーテイルズ	7500
防具	鉄の胸当て	1800
防具	カタリの鎧	2500
防具	鮮血のローブ	2400
防具	スペロニの鎧	3500
防具	神座のローブ	3500
アクセサリー	バルクの指輪	7000
アクセサリー	トビトの腕輪	7000
アクセサリー	ユディトの腕輪	7000
アクセサリー	マカバイの腕輪	7000
アクセサリー	蒼のメダル	2000
アクセサリー	紅のメダル	3000
アクセサリー	翠のメダル	10000
アイテム	ポーション	200
アイテム	ハイポーション	1000
アイテム	イエローキュア	200
アイテム	レインボキュア	800
アイテム	血のボトル	5000
アイテム	BP100	5000
アイテム	BP500	8000

第5章：カルヒンの町（2）



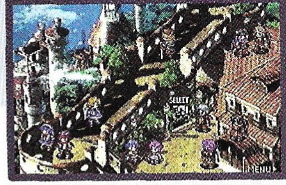
種類	名前	価格
剣	ルーンソード	7000
剣	クロルソード	7600
槍	スコーピオン	6000
槍	ルーンスピア	6600
レイピア	エストック	5000
弓	インドラクロス	8300
弓	ルーンボウ	9800
鞭	黒革の戦鞭	6100
鞭	ルーンウィップ	8000
斧	ルーンアクス	6000
斧	シルバーアクス	7200
杖	龍鱗の杖	7900
フレイル	スリーテイルズ	7500
防具	フミリアティ	5300
防具	ヨアキムの鎧	5200
防具	審判のローブ	6000
アクセサリー	バルクの指輪	7000
アクセサリー	トビトの腕輪	7000
アクセサリー	ユディトの腕輪	7000
アクセサリー	マカバイの腕輪	7000
アクセサリー	蒼のメダル	2000
アクセサリー	紅のメダル	3000
アクセサリー	翠のメダル	10000
アクセサリー	褐のメダル	12500
アクセサリー	藍のメダル	5000
アイテム	ポーション	200
アイテム	ハイポーション	1000
アイテム	エリクサー	6000
アイテム	レインボキュア	800
アイテム	BP500	8000
アイテム	BP1000	15000
アイテム	BP2500	30000

第6章：カルヒンの町（3）



種類	名前	価格
剣	クロルソード	7600
剣	刀	8800
槍	ルーンスピア	6600
槍	シルバースピア	9000
レイピア	エストック	5000
レイピア	コリシュマルド	7800
弓	ルーンボウ	9800
弓	シルバーボウ	10500
鞭	ルーンウィップ	8000
鞭	冥姫の戦鞭	11000
斧	シルバーアクス	7200
斧	ミトラアクス	9000
杖	龍鱗の杖	7900
フレイル	スリーテイルズ	7500
フレイル	パイパーテイル	10000
防具	フミリアティ	5300
防具	ヨアキムの鎧	5200
防具	審判のローブ	6000
アクセサリー	エステルの腕輪	7000
アクセサリー	シラの腕輪	13000
アクセサリー	バルクの腕輪	13000
アクセサリー	蒼のメダル	2000
アクセサリー	紅のメダル	3000
アクセサリー	翠のメダル	10000
アクセサリー	褐のメダル	12500
アクセサリー	藍のメダル	5000
アイテム	ポーション	200
アイテム	ハイポーション	1000
アイテム	エリクサー	6000
アイテム	レインボキュア	800
アイテム	冥血のボトル	8000
アイテム	BP1000	15000

第6章：テロメア



種類	名前	価格
剣	漆黒の剣	9400
短剣	ジョギリ	9800
槍	シルバースピア	9000
槍	冥王の戦槍	11000
レイピア	コリシュマルド	7800
弓	龍鱗の戦弓	12000
鞭	冥姫の戦鞭	11000
斧	シルバーアクス	7200
斧	ミトラアクス	9000
杖	龍鱗の杖	7900
フレイル	スリーテイルズ	7500
フレイル	パイパーテイル	10000
防具	黄金の胸当て	7500
防具	アモリの鎧	7500
防具	万礼節のローブ	8000
防具	銀の胸当て	7700
アクセサリー	バルクの指輪	7000
アクセサリー	トビトの腕輪	7000
アクセサリー	マカバイの腕輪	7000
アクセサリー	エステルの腕輪	7000
アクセサリー	シラの腕輪	13000
アクセサリー	バルクの腕輪	13000
アクセサリー	紫のメダル	15000
アクセサリー	金のメダル	16000
アクセサリー	銀のメダル	17000
アイテム	ポーション	200
アイテム	ハイポーション	1000
アイテム	エリクサー	6000
アイテム	レインボキュア	800
アイテム	冥血のボトル	8000
アイテム	BP2500	30000
アイテム	BP5000	50000

BMO BLACK MATRIX ZERO OFFICIAL GUIDE

ブラックマトリクス　ゼロ
公式ガイド

2002年9月10日　初版発行

構成・執筆	マイルズ・プラス（柴野洋吏、斉藤　宙）
本文・カバーデザイン	人見勝彦／マイルズ
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	NECインターチャネル株式会社
発行人	稲葉俊夫
編集人	前田　徹
副編集人	山田真司
編集長	北村州識
販売	平山明徳／中嶋和史／佐藤公昭／夏井義枝
制作業務	櫻井誠一
編集	エンタテインメント書籍編集部（吉本美雅子）
発行所	ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107－0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売　TEL:03－5549－1200 編集　TEL:03－5549－1164

ISBN4-7973-2162-8
Printed in Japan

SOFT BANK ソフトバンク
パブリッシング
Publishing

BMO
BLACK MATRIX ZERO

SOFT BANK Publishing ソフトバンクパブリッシング

ISBN4-7973-2162-8

C0076 ¥1300E

9784797321623

定価 本体1,300円 ＋税

1920076013003

BLACK MATRIX ZERO

白い翼と黒い翼 アナタはどちらを選ぶ？

Chapter01 各パートの全コマンド、戦闘テクニックを詳細解説！

Chapter02 自由戦闘を含めた全シナリオをMAP付きで完全攻略！

Chapter03 全装備品、アイテム、潜在等の詳細データを完全公開！

ゲームボーイアドバンスBOOKS
ブラックマトリクス ゼロ 公式ガイド
ソフトバンク パブリッシング
SOFT BANK Publishing